ENVIADO POR
MariES

ON
29/01/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Misión imposible



En este juego de terreno nocturno, los jugadores buscan a un agente secreto. Tiene en su poder un maletín muy importante. ¿Encontrarán la información que necesitan para hacerle salir de su escondite?

Material

- 2x set de tablas de madera (blancas)
- 2 mapas del terreno
- Teléfono móvil
- Papel con el número de teléfono móvil
- Maletín
- Papel con código secreto (combinación de números del maletín)
- Mapas del terreno (uno por grupo)
- Billetes (50s/100s) aprox. 7200
- Cinta de barrera para marcar el terreno en el que se distribuyen los trozos de madera y para marcar los lugares en los que se encuentran los trozos de mapa
- definir los objetos que se van a recoger (corchos, posavasos, etc.) y su valor

Preparación

- Busca una zona de juego: Una gran pradera (900 x 900 metros) o una zona boscosa son adecuadas. El terreno puede ser irregular o accidentado. Debe haber algunos arbustos o árboles para que los traficantes o el espía puedan esconderse.
- Haz tablones de madera con la frase de la contraseña: Tableros (30 x 15 cm) pintados de blanco y etiquetados con cada una de las palabras de la frase.
- Distribuye los tableros en una pequeña sección (200 x 200m) del área de juego
- Ejemplo de frase contraseña: Porque abominación es al Señor el que se extravía, pero él toma consejo con los rectos.
- El lugar donde aparecerá el agente secreto está marcado en 2 mapas. Estos se recortan y se distribuyen en el terreno en 2 ó 3 lugares
- Un mapa más por grupo. En este mapa se marcan la zona de juego y los terrenos en los que se encontrarán la contraseña y las partes del mapa. También se marcan los lugares por los que

merodean el repartidor y el espía.
- Para el espía: un trozo de papel con el código secreto del maletín, el prefijo de la red y el número de teléfono móvil (el número de trozos de papel individuales depende del número de grupos participantes)
- Para los traficantes: dinero suficiente (guía: cada grupo debe ganar aproximadamente un tercio del importe total)
- Fijar los precios mínimos de los papelitos de información de los espías y la cantidad máxima de dinero que deben pagar los espías
- Determine la cantidad de dinero que debe pagarse al agente.
- Distribuya los objetos a recoger por todo el campo de juego.

Funciones de los empleados

- 1 espía
- al menos 3 traficantes
- 1 agente

Los empleados deben ir **vestidos de negro**. El número de empleados depende naturalmente del número de participantes.

Objetivo del juego

- El objetivo del juego es hacerse con el maletín de un agente secreto en grupos, al principio por separado y después juntos.
- En la 1ª fase, los grupos juegan por separado. Cada grupo intenta obtener la mayor cantidad de información posible.
- El juego está diseñado para que ninguno de los grupos pueda conseguir toda la información juntos. Por lo tanto, en la 2ª fase, tienen que poner en común todos sus conocimientos para alcanzar la meta.
- Por lo tanto, en este juego no hay ganadores ni perdedores.

Realización

- Los participantes se dividen en grupos de igual tamaño.
- Cada grupo recibe un mapa del juego de campo con los lugares importantes marcados en él.
- Cada grupo tiene una base en el terreno donde puede recoger la información, los objetos y el dinero que haya reunido.
- Todos los grupos empiezan al mismo tiempo.
- En la 1ª fase del juego, los jugadores intentan comprar la mayor cantidad de información posible.
- Información a averiguar 1. 1. número de teléfono móvil del agente 2. código numérico de su maletín 3. conjunto de contraseñas de los agentes 4. mapa con la ubicación del agente
- Además, hay que reunir cierta cantidad de dinero como pago por el agente.
- El espía también quiere recibir dinero por la información que proporciona. Sin embargo, los jugadores pueden regatear con él el precio. No obstante, se establece un precio mínimo y máximo.
- ¿Qué información da el espía? Da trozos de papel con partes del número de teléfono móvil y el código numérico del maletín.
- ¿Cómo consiguen dinero los jugadores? Hay objetos de distinto valor repartidos por toda la zona de juego. Pueden canjearse por dinero en la banca.

- Los jugadores sólo pueden recoger un objeto cada vez. Sólo aquellos que intercambien los objetos con el crupier podrán transportar varios a la vez.
- Los jugadores también deben buscar las piezas del tesoro de la contraseña en un campo marcado. Aquí también sólo se pueden transportar objetos individuales a la vez.
- En 2 ó 3 lugares marcados en las cartas de los grupos, los jugadores deben buscar las piezas de un mapa del terreno que revela la ubicación del agente. Un jugador sólo puede transportar una pieza cada vez.
- Ninguno de los grupos debe conseguir completar todas las tareas
- La 1ª fase termina al cabo de 1 hora. Todos los grupos se reúnen en un momento dado. Se da cuenta de que nadie ha logrado conseguirlo todo.
- Por lo tanto, los grupos deben unir sus fuerzas para completar con éxito la 2ª fase. Se recopila toda la información.
- Ahora se les da un teléfono móvil, con el que deben llamar al agente utilizando el número de teléfono móvil que han averiguado para decirle la frase clave. Si la frase es correcta, el agente se dirige al lugar marcado en el mapa dividido.
- El grupo también se dirige allí. El agente entrega el maletín a los grupos a cambio de una comisión.
- Se necesitan unos 30 minutos para la 2ª fase y la evaluación de la 1ª fase.

Visión general del juego

Visión general del juego

Prueba de la fuente

- Foto de portada: MariES
- archivos de la lista: MariES

Weitere Informationen

Categorías
Juegos y actividades

Etiquetas
Нощна игра
Misterio
Juegos al aire libre
Búsqueda del tesoro
Tensión

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

Número de participantes
1–20
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/mision-imposible