INVIATO DA
MariES

ON
29/01/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Missione Impossibile



In questo gioco su terreno notturno, i giocatori sono alla ricerca di un agente segreto. È in possesso di una valigetta molto importante. Riuscirete a trovare le informazioni necessarie per farlo uscire dal suo nascondiglio?

Materiale

- 2x set di tavole di legno (bianco)
- 2 mappe del terreno
- Telefono cellulare
- Foglietto di carta con numero di cellulare
- Valigetta
- Foglietto con codice segreto (combinazione di numeri della valigetta)
- Cartine del terreno (una per gruppo)
- Banconote (50/100) circa 7200
- Nastro di sbarramento per delimitare il campo in cui vengono distribuiti i pezzi di legno e per segnare i luoghi in cui devono essere trovati i pezzi di mappa
- definire gli oggetti da raccogliere (tappi di sughero, stuoie di birra, ecc.) e il loro valore

Preparazione

- Individuare un'area di gioco: Un grande prato (900 x 900 metri) o un'area boschiva sono adatti. Il terreno può essere irregolare o collinare. Dovrebbero esserci alcuni cespugli o alberi in cui gli spacciatori o la spia possano nascondersi.
- Preparate delle tavole di legno con la frase della password: Tavole (30 x 15 cm) dipinte di bianco ed etichettate con le singole parole della frase.
- Distribuire le tavole in una piccola sezione (200 x 200 m) dell'area di gioco
- Esempio di frase password: Perché è un abominio per il Signore chi si smarrisce, ma egli si consiglia con i retti.
- Il luogo in cui apparirà l'agente segreto è segnato su 2 mappe. Queste vengono tagliate e poi distribuite sul terreno in 2 o 3 punti
- Un'altra mappa per gruppo. Su questa mappa sono segnati l'area di gioco e i campi in cui si trovano la password e le parti della mappa. Sono segnati anche i luoghi in cui si aggirano il

mazziere e la spia.
- Per la spia: un pezzo di carta con il codice segreto della valigetta, il prefisso di rete e il numero di cellulare (il numero di pezzi di carta individuali dipende dal numero di gruppi partecipanti)
- Per gli spacciatori: una somma di denaro sufficiente (guida: ogni gruppo deve guadagnare circa un terzo dell'importo totale)
- Stabilire i prezzi minimi per i foglietti informativi delle spie e l'importo massimo attuale che le spie devono pagare
- Determinare la somma di denaro da pagare all'agente.
- Distribuire gli oggetti da raccogliere in tutto il campo di gioco.

Ruoli per i dipendenti

- 1 spia
- almeno 3 commercianti
- 1 agente

I dipendenti devono essere **vestiti di nero**. Il numero di dipendenti dipende naturalmente dal numero di partecipanti.

Scopo del gioco

- Lo scopo del gioco è entrare in possesso della valigetta di un agente segreto in gruppo, inizialmente separatamente e poi insieme.
- Nella prima fase, i gruppi giocano separatamente. Ogni gruppo cerca di acquisire il maggior numero di informazioni possibili.
- Il gioco è progettato in modo che nessuno dei gruppi possa ottenere tutte le informazioni insieme. Pertanto, nella seconda fase, i gruppi devono mettere insieme tutte le loro conoscenze per raggiungere l'obiettivo.
- Non c'è quindi un vincitore o un perdente in questo gioco.

Realizzazione

- I partecipanti vengono divisi in gruppi di uguali dimensioni.
- Ogni gruppo riceve una mappa del gioco sul campo con i luoghi importanti segnati.
- Ogni gruppo ha una base sul terreno dove può raccogliere le informazioni, gli oggetti e il denaro che ha raccolto.
- Tutti i gruppi iniziano nello stesso momento.
- Nella prima fase del gioco, i giocatori cercano di acquisire quante più informazioni possibili.
- Informazioni da scoprire: 1. 1. numero di cellulare dell'agente 2. codice numerico della sua valigetta 3. set di password per gli agenti 4. mappa con la posizione dell'agente
- Inoltre, è necessario raccogliere una certa somma di denaro come pagamento per l'agente.
- Anche la spia vuole ricevere denaro per le informazioni che fornisce. Tuttavia, i giocatori possono contrattare con lui il prezzo. Tuttavia, è stato fissato un prezzo minimo e massimo.
- Quali informazioni fornisce la spia? Consegna dei pezzi di carta con parti del numero di cellulare e il codice numerico della valigetta.
- Come si procurano i soldi i giocatori? Nell'area di gioco sono sparsi oggetti di valore variabile. Questi possono essere scambiati con denaro presso il croupier.

- I giocatori possono raccogliere un solo oggetto alla volta. Solo chi scambia gli oggetti con il commerciante può trasportarne diversi alla volta.
- I giocatori devono anche cercare le parti del tesoro della password in un campo contrassegnato. Anche in questo caso, è possibile trasportare solo singoli oggetti alla volta.
- In 2 o 3 punti segnati sulle carte dei gruppi, i giocatori devono cercare le parti di una mappa che rivela la posizione dell'agente. Un giocatore può trasportare solo un pezzo alla volta.
- Nessuno dei gruppi deve riuscire a completare tutti i compiti!
- La prima fase termina dopo 1 ora. I gruppi si riuniscono a un certo punto. Ci si rende conto che nessuno è riuscito a ottenere tutto.
- I gruppi devono quindi unire le forze per completare con successo la seconda fase. Tutte le informazioni vengono raccolte.
- A questo punto viene dato loro un cellulare, con il quale chiamano l'agente usando il numero di cellulare che hanno scoperto per dirgli la frase con la password. Se la frase è corretta, l'agente si reca nel luogo indicato sulla mappa suddivisa.
- Anche il gruppo vi si reca. L'agente consegna la valigetta ai gruppi dietro compenso.
- Per la seconda fase e la valutazione della prima fase sono necessari circa 30 minuti.

Panoramica del gioco

Panoramica del gioco

Prova della fonte

- Immagine di copertina: MariES
- file elencati: MariES

Weitere Informationen

Categorie
Giochi e attività

Tag
Нощна игра
Mistero
Giochi all'aperto
Caccia al tesoro
Tensione

Età
13–16 anni
a partire dai 16 anni

Numero di partecipanti
1–20
20–30
30 – 100

Bibbia
Manca questa informazione.

Materiale
Un bel po’ di lavoro

Scarica il file
Download del file disponibile

KI Generierter Inhalt
Contenuto
Categorie
Tag
Età
Numero di partecipanti
Bibbia
Materiale

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/it/wiki/art/missione-impossibile