ENVIADO POR
MariES

ON
29/01/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Missão Impossível



Nesse jogo de terreno noturno, os jogadores estão em busca de um agente secreto. Ele está de posse de uma pasta muito importante. Você conseguirá encontrar as informações necessárias para atraí-lo para fora de seu esconderijo?

Material

- 2x conjunto de tábuas de madeira (brancas)
- 2 mapas do terreno
- Telefone celular
- Papel com o número do celular
- Pasta
- Folha de papel com código secreto (combinação de números da maleta)
- Mapas do terreno (um por grupo)
- Notas de banco (50s/100s) aproximadamente 7200
- Fita de barreira para marcar o campo no qual os pedaços de madeira serão distribuídos e para marcar os locais onde os pedaços de mapa deverão ser encontrados
- definir os objetos a serem coletados (rolhas, tapetes de cerveja, etc.) e seu valor

Preparação

- Encontre uma área para brincar: Um prado grande (900 x 900 metros) ou uma área arborizada são adequados. O terreno pode ser irregular ou montanhoso. Deve haver alguns arbustos ou árvores para os traficantes ou o espião se esconderem.

- Faça placas de madeira com a frase-senha: Placas (30 x 15 cm) pintadas de branco e rotuladas com as palavras individuais da frase.

- Distribua as placas em uma pequena seção (200 x 200 m) da área de jogo

- Exemplo de frase-senha: Porque para o Senhor é abominável quem se desvia, mas ele se aconselha com os retos.
- O local onde o agente secreto aparecerá está marcado em dois mapas. Esses mapas são cortados e distribuídos no terreno em 2 ou 3 lugares
- Um mapa adicional por grupo. A área do jogo e os campos nos quais a senha e as partes do mapa devem ser encontradas estão marcados nesse mapa. Os locais em que o distribuidor e o espião

estão localizados também estão marcados.
- Para o espião: um pedaço de papel com o código secreto da maleta, o prefixo da rede e o número do telefone celular (o número de pedaços individuais de papel depende do número de grupos participantes)
- Para os negociantes: dinheiro suficiente (orientação: cada grupo deve ganhar aproximadamente um terço do valor total)
- Defina os preços mínimos para os boletins de informações dos espiões e o valor máximo atual a ser pago pelos espiões
- Determine a quantia de dinheiro a ser paga ao agente.
- Distribua os itens a serem coletados em todo o campo de jogo.

Funções para funcionários

- 1 espião
- pelo menos 3 negociantes
- 1 agente

Os funcionários devem estar **vestidos de preto**. O número de funcionários depende naturalmente do número de participantes.

Objetivo do jogo

- O objetivo do jogo é tomar posse da maleta de um agente secreto em grupos, inicialmente separados e depois juntos.
- Na primeira fase, os grupos jogam separadamente. Cada grupo tenta obter o máximo de informações possível.
- O jogo é projetado para que nenhum dos grupos consiga obter todas as informações juntos. Portanto, na segunda fase, eles precisam reunir todo o seu conhecimento para atingir a meta.
- Portanto, não há vencedor ou perdedor nesse jogo.

Realização

- Os participantes são divididos em grupos de igual tamanho.
- Cada grupo recebe um mapa do jogo de campo com os locais importantes marcados nele.
- Cada grupo tem uma base no terreno onde pode coletar as informações, os itens e o dinheiro que reuniu.
- Todos os grupos começam ao mesmo tempo.
- Na primeira fase do jogo, os jogadores tentam comprar o máximo de informações possível.
- Informações a serem descobertas: 1. Número do telefone celular do agente 2. Código numérico de sua maleta 3. Conjunto de senhas para os agentes 4. Mapa com a localização do agente
- Além disso, uma certa quantia de dinheiro deve ser coletada como pagamento para o agente.
- O espião também quer receber dinheiro pelas informações que fornecer. No entanto, os jogadores podem pechinchar com ele sobre o preço. Entretanto, um preço mínimo e um máximo são definidos.
- Que informações o espião fornece? Ele fornece pedaços de papel com partes do número do celular e o código numérico da maleta.
- Como os jogadores obtêm dinheiro? Itens de valores variados estão espalhados pela área do jogo. Eles podem ser trocados por dinheiro no dealer.

- Os jogadores só podem coletar um item de cada vez. Somente aqueles que trocarem os itens com o revendedor poderão transportar vários de uma vez.
- Os jogadores também devem procurar as partes do tesouro da senha em um campo marcado. Aqui também, somente itens individuais podem ser transportados de cada vez.
- Em 2 ou 3 locais marcados nas cartas dos grupos, os jogadores devem procurar as partes de um mapa que revela a localização do agente. Um jogador só pode transportar uma peça de cada vez.
- Nenhum dos grupos deve conseguir concluir todas as tarefas!
- A 1ª fase termina após 1 hora. Todos os grupos se reúnem em um ponto. Percebe-se que ninguém conseguiu pegar tudo.
- Portanto, os grupos devem unir forças para concluir com êxito a segunda fase. Todas as informações são reunidas.
- Eles agora recebem um telefone celular, que usam para ligar para o agente usando o número de telefone celular que descobriram para lhe dizer a frase-senha. Se a frase estiver correta, o agente vai até o local marcado no mapa dividido.
- O grupo também vai até lá. O agente entrega a maleta aos grupos mediante o pagamento de uma taxa.
- São necessários cerca de 30 minutos para a segunda fase e a avaliação da primeira fase.

Visão geral do jogo

Visão geral do jogo

Comprovação da fonte

- Imagem da capa: MariES
- arquivos listados: MariES

Weitere Informationen

Categorias
Jogos e atividades

Tags
Нощна игра
Mistério
Brincadeiras ao ar livre
Caça ao tesouro
Tensão

Idade
13 a 16 anos
a partir dos 16 anos

Número de participantes
1–20
20–30
30 – 100

Bíblia
Essa informação está faltando.

Material
Muito trabalho

Download de arquivos
Download do arquivo disponível

KI Generierter Inhalt
Conteúdo
Categorias
Tags
Idade
Número de participantes
Bíblia
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pt-br/wiki/art/missao-impossivel