

Navigační hra s hledáním cizích bodů

- Ve hře je šest venkovních fyzických bodů s GPS souřadnicemi. Každý je na začátku přiřazen jednomu týmu (konkrétně navigátorům).
- Cílem každého týmu je dojít co nejdříve nejen na svůj bod, ale i na body ostatních týmů. Toho mohou dosáhnout tak, že bude dispečink sledovat pohyby ostatních na mapě a navádět své chodiče tam, kde si myslí, že bude cizí bod.
- Šest bodů na mapě je tedy tvořeno skutečnými týmy, dalších šest škodiči.
- Komunikace je jednosměrná směrem od navigátorů k chodičům, a to v podobě pokynů se směrem a vzdáleností, kam mají jít. Od chodičů směrem k navigátorům je možné pouze vyslat několik předdefinovaných signálů.

Týmy si mezi sebou nesmí jakýmkoliv způsobem předávat lokace bodů.

Úlohy lidí

Členové týmu:

- **navigátoři** (3 - doporučení: dva velcí - zařizují navigaci, jeden malý: kreslí mapu): Sedí v dispečinku na Duncanu, sledují body na mapě a jsou ve spojení se svým týmem. Sledují pohyby na plátně, vyhodnocují je a mohou si je zakreslovat do své map. Posílají svůj tým tam, kde si na základě pohybu ostatních myslí, že by mohl být fyzický bod. Jako jediní znají souřadnice bodu pro svůj tým, je tedy potřeba dohlížet na to, aby si je nemohli předat s jiným týmem.
- **chodiči** (většina týmu): Chodí venku a plní instrukce navigátorů ze svého týmu, které jim přicházejí skrze webovou aplikaci. Když se přiblíží ke claimu na cca 10 metrů a tedy ho už uvidí, mohou se od instrukcí odchýlit a ke claimu dojít sami. Mají připravený jeden nabitý mobil, který je v jejich vlastním zájmu nabitý, fungují na něm data i GPS a prohlížeč, přes který běží webová aplikace, má nastavenou přesnou polohu (je potřeba nastavit v oprávněních pro aplikaci). Na pokyny navigátorům nijak neodpovídají, leda že by narazili na nepřekontalnou překážku, což je jediný signál, který mohou ze své strany vyslat (opět skrze aplikaci svým navigátorům). Jinak **nesmí být se zbytkem svého týmu ani žádným jiným týmem ve spojení**. Doprovází je jeden vedoucí.

Škodiči:

Je jich šest. Na mapě s trackingem se tváří jako jakýkoliv jiný bod, takže slouží ke zmatení navigátor v dispečinku. Pohybují se však také jen po vymezeném prostoru.

Vedoucí:

- dva v **dispečinku** (viz níže)
- zbytek (šest vedoucích) **v terénu s týmy**, každý tým má svého vedoucího. Dohlíží na to, že má tým v provozu právě jeden vybraný telefon s funkčními daty i GPS, zalogovaný do online aplikace a vysílající data. Žádná jiná komunikace s dispečinkem svého ani jiného týmu není povolena, takže žádný jiný mobil se nesmí používat. V případě, že by spojení na delší dobu vypadlo se mobil vybil, může vedoucí po dohodě s vedoucími v dispečinku umožnit použití jiného mobilu pro posílání polohy.

Lokace

Dispečink

- Je na Duncanu v učebně s plátnem.
- Projektorem se promítá celkový pohled na mapu a pohyb bodů
- Z každého týmu jsou zde tři děti (dva velcí a jeden malý). Mají přístup k pohledu na mapu s pozicemi všech chodičů/škodičů a také počítač s webovou aplikací, přes kterou mohou posílat zprávy svým chodičům a případně v ní vidět signál od chodičů, že narazili na nepřekonatelnou překážku.
- Jsou zde dva vedoucí, kteří hlídají korektní průběh hry - tedy, že se v rámci tým nepředávají informace jinak, než přes webovou aplikaci (žádné vlastní mobily nebo jiné stránky).

Fyzický bod (6x)

- Místo, které týmy hledají a k němuž mohou chodiči dojít na základě pokynů od navigátorů.
- Je tvořeno pořadníkem (1. až 6.), do nichž se týmy zapisují na co nejvyšší pozici mohou (čím dříve na bod dorazí, tím vyšší skóre).
- Tým také ke své barvě připíše čas příchodu (tím se zamezí možnosti připsat jiný tým, protože bude dohladatelné, že tam tou dobou fyzicky nebyl).