



# Capture the flag - Vejledning

## Lærerforberedelse

Inden forløbet skal læreren finde koordinaterne til baserne og klargøre GPS'erne. Går man turen kan way-points lægges ind ved at følge punkt 1 til punkt 4. Ved bare at trykke på "OK" på selve markside lagres punktet automatisk. Navngivningen starter ved det første ledige nummer. Start derfor ved post 1 og husk at slette tidligere way-points.

Man kan slette tidligere way-points ved at punkt 1 til punkt 3. På menusiden vælges punktet way-points og frem kommer nu en menu, hvor man kan vælge at slette alle way-points.

Der skal findes et passende område at spille spillet i. Alt for åbne områder (fx en boldbane) egner sig ikke til spillet. Bedst er et skovområde. Alternativt kan baserne ligge på hver sin side af skolen. Det skal være muligt, at vælges forskellige veje til baserne og det skal være muligt at snige sig frem uden at det er for nemt at blive opdaget.

Spillet kan afsluttes på flere måder. Målet er at erobre alle modstanderens flag uden selv at miste. Lykkedes det for en gruppe er spillet slut. Mest sandsynligt er det dog at spillet bølger frem og tilbage. Derfor kan man med fordel, sætte en tidsbegrænsning på.

## Inden aktiviteten

Eleverne skal inddeles i 2 hold bestående af et antal grupper. Er man samlet mange elever, kan man lave flere hold. Der kan således godt være flere end 2 baser. Det bedste resultat opnås med mindst 3 grupper pr hold/base. Grupperne skal ikke indeholde mere en 4 personer. Lav evt. en regel om, at eleverne skal skiftes til at styre/holde GPS'en.

Husk at uddele et aktivitetsark til hver elevgruppe, så de kan hente hjælp dér, hvis de har brug for det. (2 ekstra batterier i lommen kan ligeledes være en god ide).

Baserne skal indeholde et passende antal flag (fx 5 kegler). Man skal kunne kende forskel på gruppernes kegler - fx ved at komme en farvet overtrækstrøje på.

## Spillets regler

Man kan tilbageerobre et tabt "flag" på 2 måder:

- Ved at erobre flaget fra modstanderens base i stedet for et af deres.
- Ved at fange det modstanderhold som har en af holdets "flag". Man fanger ved at tikke en af holdets medlemmer

Holdet skal være sammen hele tiden - 1 person kan ikke bare løbe fra resten.

Et hold må kun tage et "flag" ad gangen. Ender flere hold i basen, må hvert hold altså tage et "flag". Når et hold har et "flag" er holdet "inaktiv" - man kan først spille videre når "flaget" er afleveret.

Man må gerne beskytte egen base - dog ikke i selve basen.

Der må kun være et hold som beskytter basen ad gangen.

Bliver man fanget af et modstanderhold med en af deres "flag", skal flaget afleveres tilbage.

"Flaget" kan fragtes tilbage til basen, mens modstanderholdet er frit.

Mens "flaget" fragtes tilbage, kan flaget ikke erobres.

