

# Nghệ Thuật Hành Trình Đục Tin (Tr Văn 25-6-2009 Dấn Than 9)

Dẫn nhập:

Ích lợi

thời gian

nặng phần kỹ thuật

nhàm chán

Chuẩn bị:

- Xem địa thế, vẽ sơ đồ các thế đất và các địa điểm cần chính xác như: đường xe chạy, đường mòn, đồng bằng, leo dốc, chỗ hiểm trở, trơn trượt,.....xem tình trạng an toàn
- Lập chương trình trước nhất là nội dung và đề tài thích hợp.
- Quyết định vẽ sơ đồ cho Trò chơi lớn.
- Nếu sử dụng compass gọi là hoa gió thì cần chính xác phương hướng, tốt nhất là nên có topo map.

An Toàn:

- Tiên liệu sự an toàn khi phải băng qua các khu rừng các đường mòn, có gai góc lúc trời tối.
- Nếu cần phải phát quang làm lối đi, cắt các cành cây vướng mắc.

Luật chơi: được công bố rõ ràng:

- Limit, có những cái giới hạn phải đặt ra ví dụ khi bắt nhau thì có thể đụng chạm như thế nào.

Dụng cụ: Đồ cứu thương, dây lớn, dài. Phao nếu chèo thuyền. Lò sưởi, hệ thống liên lạc: Điện thoại, CB, còi, xe.....

Đề Tài Giáo dục:

- Chương trình: Nên soạn trước, kể cả các mã khóa được viết ra.
- Thời lượng: Tiên đoán thời lượng mỗi trạm và thống nhất các phương thức lời giải uyển chuyển để chương trình được hứng thú và không mất nhiều giờ.
- Các đề tài học tập được phân biệt để khởi lập đi lập lại.

Xử dụng kỹ thuật (Mã Khoá)

- Có khó, có dễ:

1) Bản Tin khó: Khúc mắc kỹ thuật, khó giải nhưng khi giải ra thì dễ hiểu, key không khó.

2) Bản tin có key khó: nhưng khi có key rồi thì nội dung không khó

3) Ý nghĩa khó: Key dễ, bản dịch dễ nhanh chóng nhưng phải được suy nghĩ mỗi hiểu được.

Nếu sử dụng thay đổi trong một suốt trò chơi lớn thì mọi thành viên đều có điều kiện đóng góp. Ví dụ trong đội có người lớn có kinh nghiệm sống.... người trẻ nhanh trí, người có trình độ cao, thấp .....nếu chỉ chú trọng mã số thì một vài người làm hết từ đầu chí cuối.

- Cũng không nên có một mật thư mà cả ba phương diện đều kho sẽ làm chán nản. và mất nhiều thì giờ.

- Thay đổi các loại mã số, không sử dụng hoài một kiểu.

Lệnh đặc biệt: (Authorize key) Cần có lệnh đặc biệt của giới chức cao cấp để xử dụng khi cần.

Nhân sự:

- Trưởng Ban trò chơi (Game master)

- Phụ tá lưu động 2, hoặc 3 trưởng kiểm soát và giúp các đội.

- Trạm : 2 Trưởng, nếu cần thêm 1 trưởng canh trạm để dàn xếp cho các đội.

- Ban Cứu thương ứng trực.

Trục trặc thường xảy ra của trò chơi lớn:

- Không đủ giờ.

- Nhàm chán

- Các trạm không

- Kỹ thuật và nội dung bị lặp nhiều lần không cần thiết.

Cẩm nang Trò Chơi Lớn (out line)

Phần dẫn nhập

lý thuyết.

Road map hoặc "Blue Print" sample

Bản đồ Camp site sample -Bản đồ tophograph sample

Bản đồ trò chơi lớn (Sa mạc)

Bản đồ các kiểu lộ trình khác nhau tùy trường hợp:

- thứ tự đồng chiều khởi hành như nhau cho tất cả các đội

- Khởi hành hoặc đi nhiều hướng trường hợp nhiều đội

- Một trò chơi, hai nội dung

Phần phụ

dấu đường / Morse / Semapho / vài sample mật thư thông dụng