PRÜFUNGEN / TRAINING

1. Ein echter Agent muss natürlich immer mit seinen Kollegen in Kontakt bleiben. Hier gibt es Material um ein Funkgerät zu basteln.

2. Als zweites müsst ihr am Zitteromat beweisen, wie ruhig eure Hände sind. Bewegt die Schlaufe vom Anfang bis Ende (am besten langsam) ohne die gebogene Schnur zu berühren. Je weniger Piepser, desto mehr Punkte könnt ihr sammeln.

3. Hört ihr dieses Ticken? Mr. X hat eine Zeitbombe im Raum versteckt. Sucht sie.

Nur einer kann sie entschärfen. Stellt euch im Kreis auf und gebt die Bombe schnell an euren Nachbarn weiter. Wer die Bombe in der Hand hält, wenn der Alarm ertönt, ist leider ausgeschieden. Am Ende wird es einen Gewinner geben der die Bombe entschärfen darf.

4. Geht nun nach oben. Dort gibt es einen Feind den ihr ausschalten müsst.

Aber Vorsicht: es befindet sich ein Netz mit Laserstrahlen auf eurem Weg. Ihr dürft diese Laserstrahlen nicht berühren, sonst werdet ihr in ein Brathähnchen verwandelt.

5. Hier hat sich Mr. X versteckt. Ihr könnt ihn mit dieser Waffe ausschalten. Für jeden Treffer durch das Loch gibt es 10 Punkte.

6. Mr. X hat hier im Raum einen Umschlag für seine Komplizen versteckt, mit einer Nachricht wo er die Unterlagen für den Bau der Rakete versteckt hat. Wer den Umschlag als erstes findet, bekommt 10 Extrapunkte.

7. O je, Mr. X hat die Geheimnachricht verschlüsselt! Zum Glück war er so dumm und hat den Code mit dem ihr die Nachricht entschlüsseln könnt im Umschlag gelassen. Teilt euch in 3 Gruppen auf und entschlüsselt pro Gruppe einen Satz der Nachricht.

Jetzt könnt ihr die geheimen Unterlagen holen und an einen sicheren Ort bringen.

Und ihr bekommt nun auch eure Belohnung für die erfolgreich abgeschlossene Mission!