



Codeknacker

(Kooperationsspiel)



Personen: mind. 10

Altersgruppe: egal

Dauer: variabel

Material: Zahlenkarten

Platz: freie Fläche

Vorbereitung:

Auf einem abgesteckten Gebiet werden doppelt so viele Zahlenkarten verteilt wie es Teilnehmer gibt. Die Zahlenkarten werden mit der Zahl nach oben auf den Boden gelegt, dabei müssen immer zwei Zahlenkarten so nah beieinanderliegen, dass eine Person mit beiden Füßen die beiden Karten berühren kann. Es darf keine Zahl doppelt geben. Der Code ergibt sich aus den aufsteigenden Zahlen der Karten. (unbedingt NOTIEREN)

Durchführung:

Der Gruppe werden die Regeln erklärt. Anschließend hat die Gruppe eine Minute Zeit, um sich zu beraten. Nach Ablauf der Minute soll die Gruppe eine Schätzung abgeben, wie viele Versuche sie brauchen wird, um den Code zu knacken. Die Zahl wird notiert. Der erste Versuch beginnt auf ein Signal des Spielleiters hin und alle betreten die Fläche, nach 1 Min. ertönt wieder das Signal und alle müssen die Fläche verlassen. Die Aufgabe ist geschafft, wenn die Gruppe bei einem Versuch in der vorgegebenen Zeit den Code ohne Fehler knackt. Bis dahin wird jeder Versuch, der die Zeit überschreitet oder bei dem ein Fehler gemacht wird, abgebrochen. Vor jedem neuen Versuch hat die Gruppe außerhalb der Fläche wieder eine Minute, um sich zu besprechen. Die Fehlversuche werden gezählt. (Gute Gruppen schaffen es in bis zu vier Versuchen, normal sind etwa 6-8 Versuche.)

Regeln:





Codeknacker

(Kooperationsspiel)



1. Ziel ist es, den Code zu knacken, indem die Zahlen in der richtigen Reihenfolge, d.h. chronologisch aufsteigend (Zahlenfeld nennen), ausgelöst werden.
2. Die Zahlen werden ausgelöst, indem jemand auf eine Zahl tritt und sie laut ausspricht.
3. Außer der Nennung einer Zahl beim Drauftreten darf in dem Raum nicht gesprochen werden. Sagt jemand etwas, wird der Versuch abgebrochen und als Fehlversuch gewertet.
4. Für jeden Versuch gibt es nur ein bestimmtes Zeitfenster, in dem der Code geknackt werden muss. Ist die Zeit überschritten, wird der Versuch abgebrochen und die Gruppe muss den Raum verlassen.
5. Jeder Teilnehmer darf (kann aber ja auch nur) maximal zwei Zahlen auslösen.
6. Eine Zahl, die von einem TN ausgelöst wurde und auf der er steht, darf während des gleichen Versuchs nicht wieder verlassen werden.
7. In den Minuten zwischen den Versuchen darf die Gruppe sich draußen besprechen. Sobald beim Neustart der erste TN die Türschwelle übertreten hat, darf nicht mehr geredet werden.
8. Wird beim Nennen des Codes ein Fehler gemacht (z.B. werden die Zahlen 1-4-7-8-9-11 nacheinander genannt, es gibt aber auch eine 10 im Raum, die demzufolge im Code an der richtigen Stelle fehlt), wird der Versuch ebenfalls abgebrochen und gilt als Fehlversuch.
9. Die Zahlenkarten dürfen nicht bewegt oder verschoben werden.

