Handout zum Spiel „Codeknacker“

Bei diesem Spiel handelt es sich um ein Kooperationsspiel. Es geht darum, dass ein Team eine gestellte Aufgabe gemeinsam löst. Es gibt viele solcher Spiele, in welchem es um Teamgeist und Kooperation geht. In dieser Spielform gibt es keine Gewinner oder Verlierer, sondern es wird so lange gespielt, bis die Aufgabe gemeistert ist. Dabei kann das Team durchaus mehrere Anläufe machen, bis die Lösung gefunden wurde. Meist stellt sich Begeisterung und das Gefühl von Zusammengehörigkeit ein.

Aufbau
In einem Kreis, begrenzt durch ein Seil, eine dicke Schnur oder eine aufgemalte Kreislinie liegen die Zahlen 1- 40 (Anzahl kann nach Alter variiert werden) aufgeschrieben auf Tafeln. (Gut eignen sich „Fliesen“ aus Kunststofflinoleum in der Größe 40cm x 30cm).

Aufgabe und Regeln
Das Team muss alle Zahlen nacheinander (also in der Reihenfolge 1-40) berühren.
Dabei sind folgende Erschwernisse zu beachten.

1. Es darf jeweils nur eine Person im Kreis sein oder seinen Fuß oder sein Arm im Kreis haben. Dabei ist es möglich, dass eine Person die ganze Zeit im Kreis bleibt oder die Personen wechseln. Sollten aus Versehen zwei Personen auch kurzzeitig mit einem Fuß oder anderswie innerhalb der Kreislinie sein, muss das ganze Team von vorne beginnen.
2. Es darf nur die Zahl berührt werden, die in der Reihenfolge dran ist. Nach 1 kommt 2, also darf nicht die 4 oder eine andere Zahl, auch aus Versehen berührt werden. Sollten andere Zahlen berührt werden, muss das Spiel erneut begonnen werden.
3. Die Gruppe hat für das Erfüllen der Aufgabe 2 Minuten Zeit. Die Zeit kann natürlich variiert werden. Meist schaffen es Erwachsene und Jugendliche nach mehreren Anläufen innerhalb der vorgegebenen Zeit.

Ablauf

1. Das Team bekommt die Aufgabe (siehe Aufgaben und Regeln) vom Spielleiter gestellt und erklärt, ohne den Aufbau zu sehen. Dies ist deshalb notwendig, dass sich keiner schon Zahlen zurecht legen kann. Die Lage der Zahlen sollte nicht im Vorfeld bekannt sein.
2. Anschließend darf sich das Team beraten und auf eine Strategie einigen. Sollte dies zu lange dauern oder möchte man Druck aufbauen, könnte man auch diese Zeit beschränken.
3. Dann wird das Team eingelassen und sobald die ersten Spieler am Kreis stehen, startet die Zeit von 2 Minuten.
4. Bei einem Fehler wird das Spiel unterbrochen, das Team rausgeschickt und hat nochmal Gelegenheit zur Beratung und Verbesserung/Veränderung der Strategie. In dieser Zeit können einige Zahlentafeln umsortiert werden, damit sich das Team nicht auf bekannte Zahlen stützen kann.
5. Nächster Versuch und sofort, bis es geschafft wird. Sollte sich ein Team schwer tun, kann man als Spielleiter:in auch die Zeit „heimlich“ verlängern.
6. Ist die Aufgabe gelöst folgt eine Auswertung. Hier geht es darum, dass die Mitspieler:innen das Vorgehen und vor allem auch den Prozess der Findung der Lösungstrategien reflektiert. Wie lief der Aushandlungsprozess ab? Der Fokus liegt dabei auf gelungene Interaktionen. Bei Kindern wird man diesen Reflexionsprozess eher kürzer halten.

Diese Spiel kann man mit Menschen ab einem Alter von 11 Jahren spielen.

Insgesamt können solche Spiele beliebig durch den Spielleiter aber auch durch die Spielenden selber in Anschluss an eine gelungene Lösung verändert werden. Es geht um Freude und Erfahrung machen.