

Stumme Summe

*Regelwerk Helfer*innen*

TEAMGRÖßE: 6/8 (gleich viele pro Team)

ANSPRECHPARTNER: Hendrik

SÄTZE: 5

ZIEL

Möglichst schnell (und richtig) eine Menge an Zahlen zusammenaddieren, ohne sich anzugucken oder miteinander zu sprechen

PRINZIP

Alle Spielenden bekommen eine Zahlenkarte und stellen sich so auf, dass sie jeweils auf den Hinterkopf eines anderen Teammitgliedes schauen. Auf ein Startsignal müssen sie der Person vor sich die eigene Zahl mitteilen, ohne dabei zu sprechen. Die nächste Person muss diesen Zahlenwert dann mit dem eigenen zusammenaddieren und das Ergebnis weitergeben. Das schnellere Team gewinnt.

REGELN

- Die Spielenden stellen sich in ihren eigenen Teams so auf, dass sie jeweils auf den Hinterkopf der Person vor sich gucken
- Die Person in der Reihe, die ganz vorne steht, bekommt ein Klemmbrett / Whiteboard sowie einen Stift ausgeteilt
- Alle Spielenden bekommen anschließend eine Karte ausgeteilt, auf der Zahlen aus dem Zahlenbereich -5 bis 5 stehen
 - Wichtig ist, dass ab dem Zeitpunkt, wo die Karte ausgeteilt wurde, die Teammitglieder nicht mehr miteinander kommunizieren dürfen
- Auf ein Startsignal hin beginnt die erste Person in der Reihe, den eigenen Zahlenwert der Person vor sich mitzuteilen, darf dabei allerdings nicht reden / sich anderweitig verbal äußern
 - möglich ist z.B. Zahlen auf Rücken zeichnen, Anzahl auf Schulter klopfen, ...
- Die nächste Person addiert dann den von der Hinterperson erhaltenen mit dem eigenen Kartenwert zusammen, und gibt das Ergebnis an die nächste Person weiter
- Das geht so lange, bis das Ende der Reihe erreicht ist

- Die Person dort schreibt **erst** das Ergebnis auf das Klemmbrett/Whiteboard, und ruft dann laut Stopp, **das andere Team rechnet aber noch zu Ende**
- Anschließend geben die Teammitglieder alle ihre Zahlenkarten ab, und das richtige Ergebnis wird ausgerechnet
- Wenn das schnellere Team richtig liegt, erhält es den Punkt
- Wenn das schnellere Team falsch liegt, wird überprüft, ob das langsamere Team richtig gerechnet hat und dafür den Punkt bekommt
- Oder beide Teams haben sich verrechnet, dann bekommt niemand einen Punkt
- Das Spiel endet, sobald eines der Teams 4 Punkte gewonnen hat (also Best-of-7)
 - Falls die Zeit für die Disziplin vorbei ist, und bisher kein Team 4 Runden gewonnen hat, zählt der Spielstand, der bis dahin erreicht wurde

FEHLER

- Falsches Ergebnis wird aufgeschrieben: Es wird überprüft, ob das gegnerische Team richtig gerechnet hat, und dafür den Punkt bekommt
- Teammitglieder reden miteinander, oder zeigten sich gegenseitig die Karten, nachdem die Karten ausgeteilt wurden: Punkt für das gegnerische Team

WICHTIG FÜR DAS LEITEN

Gibt es Dinge, auf die man besonders achten muss? Falls streng sein wichtig ist, darauf hinweisen. Gibt es gute Tipps zum Leiten der Station?

- Wichtig ist, dass die Leute nicht die Zahlen flüstern etc...
- Gebt den Teams am Anfang rund drei Minuten Besprechungszeit, damit diese sich auf eine Kommunikationsstrategie einigen können
- Macht das nachzählen, ob ein Ergebnis richtig war, am besten offen, sodass die beiden Team ebenfalls die Karten sehen können, dann ist es unwahrscheinlicher, dass man sich verrechnet
- Weist die Team gerne zwischendurch daraufhin, mit den Karten vorsichtig umzugehen, damit wir diese für spätere Teams weiterverwenden können
- Material:
 - 30 Zahlenkarten der Werte -5 bis 5
 - 2 Whiteboards
 - 3 Whiteboard Marker
 - 1 Klemmbrett (zum Spielstand notieren)
 - Kulli
- Unentschieden: Nur falls in der Zeit für die Disziplin keines der Teams 4 Punkte erhält und am Ende der Zeit Gleichstand ist