



Code knacken

Material

Hütchen, Frisbeescheiben, Kartenspiel, Seile, Notizblatt für die Lehrkraft

Organisation/Ablauf

Es wird mit vier Hütchen eine Laufstrecke markiert. Die Schülerinnen und Schüler gehen zu dritt zusammen. Sie markieren, z. B. mit einem Seil, eine Abwurflinie und stellen in 5 bis 6 Metern Entfernung ein Hütchen auf. Jede Gruppe erhält eine Frisbeescheibe. Die Lehrkraft legt für jede Gruppe an die Abwurflinie verdeckt vier beliebige Spielkarten in einer Reihe ab und notiert sich auf ihrem Notizblatt den gelegten „Code“.

Die Gruppe startet an der Abwurflinie. Die oder der Erste versucht, mit der Frisbeescheibe das Hütchen zu treffen. Gelingt das, darf die Gruppe die erste Karte aufdecken. Sollte das Hütchen umfallen, wird es wieder aufgestellt, die Frisbeescheibe zurückgeholt und die Gruppe läuft eine Runde um das markierte Feld. Gelingt das nicht, holt die werfende Person die Frisbeescheibe zurück und die nächste Person versucht, das Hütchen zu treffen.

Sobald alle vier Karten aufgedeckt sind, merken sich die Schülerinnen und Schüler der Gruppe den vierstelligen Code, die Karten bleiben an der Station liegen, sie laufen eine letzte Runde um das markierte Lauffeld und anschließend zur Lehrkraft, die den vierstelligen Code mit ihrer Liste abgleicht.

Wer der Lehrkraft als Erstes den richtigen Code nennt, gewinnt. Wer einen falschen Code nennt, muss zurück zu seinen Karten laufen, den Code überprüfen und danach noch einmal eine Runde um das Lauffeld laufen, um die Antwort zu korrigieren.

Weitere Aufgabenstellung

– „Wie viele Codes schafft ihr, in z. B. 20 Minuten zu ‚knacken‘?“

- Laufstrecke und Codelänge dem Leistungsniveau der Schülerinnen und Schüler anpassen.
- Die „UKI-Belastungsskala“ kann helfen, die Laufbelastung zu steuern.

