

Beim Spiel Schiffsentführung handelt sich um ein Gruppen – und Kommunikationsspiel.

Es wird empfohlen, die Übung vor dem ersten „scharfen Einsatz“ mit einer Testgruppe zu üben.

Eine Gruppe von bis zu 26 Mitgliedern ist gefordert ausschließlich durch Kommunikation eine komplexe Aufgabe, innerhalb einer vorgegebenen Zeit, anhand vorgegebener Informationen gemeinschaftlich zu lösen.

Ferner dient das Spiel sehr gut um Prozesse der Gruppendynamik und Teambildung sowie der Entscheidungsfindung in Gruppen und unter Zeitdruck zu beobachten und zu erläutern.

Bedarf:

- Platz für zwei Stuhlreihen und Stühle für alle Seminarteilnehmer
- Spielregeln
- 26 Informationskarten
- Tafel / Whiteboard / Beamer und PC für die Darstellung der Musterlösung

Zeitansatz:

- 20 Min für das Spiel (Der Zeitansatz ist knapp, ist aber so gewollt.)
- ca. 25 Min für Vor- und Nachbereitung

Anzahl der Spielteilnehmer:

- Maximal 26
- Es kann auch mit weniger als 26 Teilnehmern gespielt werden, die Informationskarten müssen nur komplett und möglichst gleichmäßig an die Teilnehmer verteilt werden.

Ablauf:

- Platz schaffen und Stühle aufstellen, zwei Reihen, Rückenlehnen ohne Abstand zueinander
- Teilnehmer auf den Stühlen Platz nehmen lassen
- Teilnehmer nicht fesseln
- Spiel erläutern und Regeln verlesen
- Informationskarten mischen und gleichmäßig auf die Teilnehmer verteilen
- Mit Beginn des Spiels werden keine weiteren Informationen gegeben. Alle erforderlichen Informationen zur Problemlösung stehen auf den Informationskarten.

Spielregeln (Den Teilnehmern langsam und deutlich vorlesen)

Ich werde Ihnen nun die Spielregeln verlesen. Bitte hören Sie aufmerksam zu, ich werde Ihnen danach **keine weiteren Informationen** geben.

Sie sind eine Gruppe von Reisenden auf einem Kreuzfahrtschiff in der Nähe von Bali. Ihr Schiff ist von Terroristen gekapert worden und Sie wurden unter Deck rücklings zueinander an die Stühle gefesselt.

Sie können sich unterhalten, Sie können aber weder Notizen machen noch Gegenstände austauschen – **also auch nicht die Karten, die Sie erhalten haben**. Ebenso wenig können Sie aufstehen oder andere körperliche Aktionen durchführen. – **Sie können nur miteinander reden**. Die Hände ruhen auf Ihren Oberschenkeln, so als ob sie wirklich gefesselt wären.

Am Schiff ist eine Bombe angebracht, welche das Schiff binnen weniger Minuten sinken lassen könnte. Die Bombe kann nur entschärft werden, wenn Sie die **richtige Fahrzeit** von der **momentanen Position** bis zum **Containerhafen** berechnen und die ermittelte **Zeit in Minuten** als **Zahlenfolge** in den Computer, der mit der Bombe verbunden ist, eingegeben wird.

Die Terroristen sind keine Unmenschen. Als Zeichen des Entgegenkommens sind sie bereit, die von Ihnen **genannte Zahlenfolge** – also die **berechnete Zeit in Minuten** - zur Entschärfung der Bombe in den Computer einzugeben.

Die Terroristen werden in **genau 20 Minuten** das Schiff verlassen. Dann wird die von Ihnen genannte Zahlenfolge in den Computer eingegeben. Die richtige Zahlenfolge entschärft die Bombe, jede andere führt 5 Minuten später zur Explosion und zum Untergang des Schiffes.

Es stehen Ihnen lediglich die Informationen zur Verfügung, die sie auf den Informationskarten vorfinden.

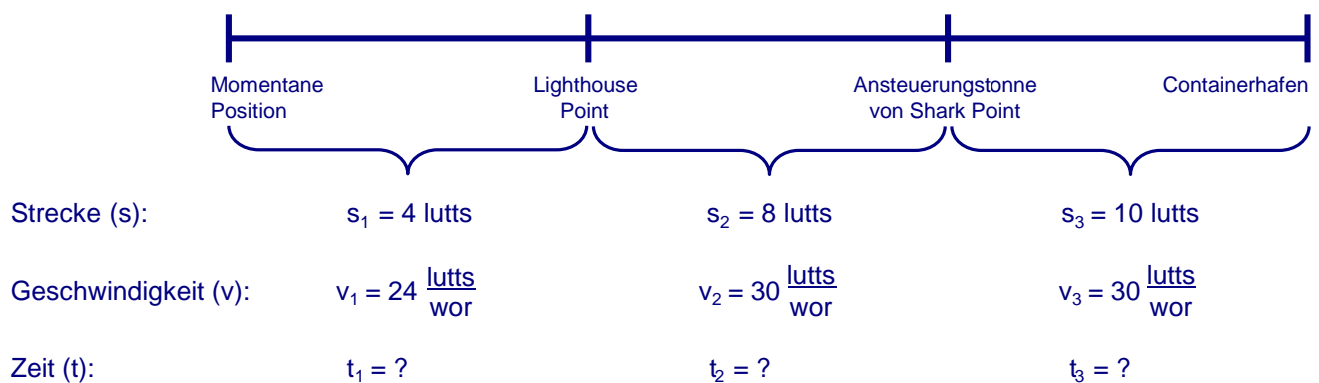
Die Zeit läuft ab jetzt ! - Viel Erfolg!

Musterlösung

Gegeben:

Streckeneinheiten gegeben: 1 lutt = 10 mipps
2 mipps = 1 Nautische Meile (nM)
folglich 10 mipps = 5 Nautische Meilen (nM)
1 lutt = 5 Nautische Meilen (nM)

Zeiteinheiten gegeben: 1 dar = 10 wors
1 wor = 5 mirs
2 mirs = 1 Stunde (h)
folglich: 5 mirs = 2,5 Stunden (h)
1 wor = 2,5 Stunden (h)
1 dar = 25 Stunden (h)



Gesucht: **Zeit (t_{ges})**

Lösungsweg:

$s = v \cdot t$ (Strecke = Geschwindigkeit * Zeit)

$$t_n = s_n / v_n$$

$$t_{\text{ges}} = t_1 + t_2 + t_3$$

$$t_1 = s_1 / v_1$$

$$t_1 = 4 \text{ lutts} / 24 \frac{\text{lutts}}{\text{wor}}$$

$$t_1 = 1/6 \text{ wor}$$

$$t_1 = 2,5/6 \text{ h}$$

$$t_1 = 25/60 \text{ h}$$

$$t_1 = 25 \text{ Min}$$

$$t_2 = s_2 / v_2$$

$$t_2 = 8 \text{ lutts} / 30 \frac{\text{lutts}}{\text{wor}}$$

$$t_2 = 4/15 \text{ wor}$$

$$t_2 = 10/15 \text{ h}$$

$$t_2 = 40/60 \text{ h}$$

$$t_2 = 40 \text{ Min}$$

$$t_3 = s_3 / v_3$$

$$t_3 = 10 \text{ lutts} / 30 \frac{\text{lutts}}{\text{wor}}$$

$$t_3 = 1/3 \text{ wor}$$

$$t_3 = 2,5/3 \text{ h}$$

$$t_3 = 50/60 \text{ h}$$

$$t_3 = 50 \text{ Min}$$

$$t_{\text{ges}} = 25 \text{ Min} + 40 \text{ Min} + 50 \text{ Min}$$

$$t_{\text{ges}} = 115 \text{ Min}$$

Der Zahlencode der in den Computer einzugeben ist lautet demnach:

115