

## Verstecken spielen ...

---

### Verstecken auf Schicht 3

#### Rahmenbedingungen:

- Alle Teilnehmer / PC sind mit durch eine Switch miteinander verbunden.
- Die Teilnehmer benötigen auf dem Rechner Administrator-Rechte, damit die Netzwerkkonfiguration verändert werden kann.
- Die Teilnehmer kennen die IP-Nummern der anderen Teilnehmer / PC.
- Es muss ein gemeinsamer Plan für die neuen Netze / Subnetze / Zuordnungen entwickelt werden.
- Bevor irgendwelche Einstellungen verändert werden, müssen die alten exakt protokolliert werden.
- Nach Abschluss des Spieles sind die alten Einstellungen wieder her zu stellen.

#### Das Spiel beginnt.

1. **Spielrunde:** Alle Teilnehmer sind in einem logischen Netz und können sich anpingen.
2. **Spielrunde:** Verstecken spielen  
Die Teilnehmer begeben sich gruppenweise (mind. 2) in die verschiedenen Netze / Subnetze, indem sie die IP-Nummern / Subnetzmasken ändern.
3. **Checken:**
  - Erreiche ich den / die anderen PC in meiner Gruppe?
  - Kann ich PC in anderen Gruppen (Netzen / Subnetzen) anpingen?  
NEIN? Das Spielziel ist erreicht, der Beweis erbracht: Hosts in verschiedenen Netzen können untereinander nicht kommunizieren ...

**Hinweis:** Router verbinden Netze ...