

Kolpingsfamilie jagt Mister X

Angebot stammt von ...	Regionalbeauftragte des Diözesanvorstands nach einer Idee von BUND Schleswig-Holstein
Kurzbeschreibung	Begebt euch auf die Jagd nach Mister X! Das vom Ravensburger Spieleverlag entwickelte Brettspiel „Scotland Yard“ lässt sich prima in den Bussen und Bahnen des ÖPNV (Öffentlicher Personennahverkehr) spielen. Während des Spiels müssen sich die Teilnehmer*innen mit dem Fahrplan und dem Liniennetz auseinandersetzen, wenn sie das Verkehrssystem optimal zur Jagd oder zur Flucht nutzen wollen. Dieses Spiel ist also eine optimale Möglichkeit, den ÖPNV einmal unverbindlich und mit viel Spaß kennenzulernen.
Wer führt das Angebot durch?	Idee kann selbst vor Ort durchgeführt werden
Für wen?	Jung und Alt, die gerne Spaß im und mit dem ÖPNV haben Erwachsene, Jugendliche (ab ca. 12 Jahren), Familien mit Kindern ab 6 Jahren
Wie lange?	Ca. 4 Stunden, je nach Größe des Gebiets
Was bringt's?	<ul style="list-style-type: none"> • Spaß für die ganze Familie bzw. Jugendgruppe • Bildung kognitiver Fähigkeiten bei Kindern und Jugendlichen • Sensibilisierung für den öffentlichen Nahverkehr • Kennenlernen der Heimat(stadt) auf andere Weise • Nutzung des ÖPNV passt wunderbar ins Themenfeld Nachhaltigkeit
Material	<ul style="list-style-type: none"> • Eine Spielleitung, eine Mister X Gruppe, z.B. 5 Detektivgruppen • Tageskarten/Gruppentageskarten für den ÖPNV für jede Spielgruppe • Fahrpläne/Verkehrsnetz für jede Gruppe • 1 Smartphone mit Messenger Dienst mit Gruppenchatfunktion für die Spielleitung und eines für jede Spielgruppe • (auffällige) Erkennungszeichen, z.B. Baseballmützen, Tücher, orange Hüte, Warnwesten, Umhängebänder, ... • 1-2 Klemmbretter und Stifte pro Gruppe • Ausgedruckt pro Gruppe: Spielregeln (mit Spielleitungstelefonnummer), Fahrtenprotokoll, Notizzettel • Eine Uhr pro Gruppe

Beschreibung

Die Jagd nach Mister X ist eine spannende Verfolgungsjagd durch den gesamten Verkehrsverbund in einer Stadt. In kleine Gruppen von 3 bis 4 Personen aufgeteilt jagen die Detektive das Mister X Team. Erst wenn eine der Detektivgruppen eine Person aus dem Team Mister X zu fassen bekommt, gilt Mister X als gefangen – und alle Detektivgruppen gewinnen gemeinsam. Da kann es schon mal passieren, dass den Detektiven eine Bustür vor der Nase zuschlägt, in den sich die Gejagten gerade noch flüchten konnten. Ist die Mister X Gruppe nach 4 Stunden noch nicht gefangen, hat sie das Spiel gewonnen.

Alle 30 Minuten muss sich das Mister X Team melden und seinen Standort durchgeben. Die Detektivteams stehen im Austausch, um ihre Taktik abzusprechen und aufteilen, welches Team welche Linien und Stadtteile abfährt und mit offenen Augen beobachtet.

Idee und Text sind zum größten Teil aus der Arbeitshilfe „aktionen 1-2000. „Scotland Yard“ in Bussen und Bahnen“ des "BUND Schleswig-Holstein" entnommen. Danke für die freundliche Genehmigung der Verwendung!

Tipps zur Durchführung

- **Öffentlichkeitsarbeit:** Die örtlichen Medien werden sicher gern über diese spannende Aktion berichten, deshalb empfiehlt es sich, die Aktion für eine Berichterstattung zu nutzen.
- **Optimaler Spieltag:** Der Samstag ist günstiger als der Sonntag, da an Sonntagen die ÖPNV-Verbindungen eventuell zu stark ausgedünnt sind. Gruppen, die auch unter der Woche Zeit haben, können natürlich auch in der Woche – mit meist mehr Verbindungen – spielen. Dabei sollte man aber die Hauptverkehrszeiten meiden. Die heißeste Sommerzeit sowie Kälte und viel Regen sollten ebenfalls gemieden werden.
- **Gruppengröße:** 3 bis 4 Personen sind eine gute Gruppengröße, bei mehr Teilnehmer*innen werden die Gruppen leicht „arbeitsunfähig“. Ca. 5 Detektivgruppen sollten eine Mister X Gruppe jagen. Je größer der Verkehrsbereich (vorher festlegen!), desto mehr Detektivgruppen sollten die Verfolgung aufnehmen. Sind es weniger Detektivgruppen, den Verkehrsbereich verkleinern. Jede Gruppe bekommt eine Nummer, die das ganze Spiel beibehalten wird, das erleichtert die Kommunikation.
- **Spieldauer:** Wird vorher festgelegt. Die maximale Spieldauer hängt von der Größe des gewählten Verkehrsbereiches ab. Prinzipiell hat sich eine maximale Spieldauer von 4 Stunden bewährt. Das Treffen der Teilnehmenden sollte mindestens 30 Minuten vor Aufbruch der Mister X Gruppe erfolgen, damit genügend Zeit zum Ankommen und Erklären der Spielregeln und Klärung von Fragen bleibt.
- **Was wird benötigt?** Pro Spieler*in wird eine Tageskarte für den entsprechenden ÖPNV-Bereich benötigt (Gruppentickets sind meist günstiger). Da dies bei guter Öffentlichkeitsarbeit eine optimale Werbung für das Verkehrsunternehmen darstellt, sollte man dort auf alle Fälle um Freikarten nachfragen. Weiterhin benötigt jede Gruppe zwei bis drei Fahrpläne samt Liniennetzplänen, die im günstigsten Fall das Verkehrsunternehmen stellt. Ein bis zwei Klemmbretter mit Notizpapier und Fahrtenprotokoll pro Gruppe erleichtern das Schreiben und Festhalten von Strategieabsprachen. Kugelschreiber und Uhren bitte nicht vergessen, ebenso braucht jede Gruppe ein Handy/Smartphone für die Kommunikation. Jede Gruppe bekommt die Spielregeln ausgedruckt mit, auf dem Zettel ist auch die Telefonnummer der Spielleitung vermerkt.
- **Kommunikation:** Die Mister X Gruppe kommuniziert immer nur mit der Spielleitung. Sie gibt telefonisch an die Spielleitung alle halbe Stunde ihren Standort (Haltestelle) durch. Die Detektivgruppen können untereinander und mit der Spielleitung z.B. über ein Messenger-System kommunizieren. Die Spielleitung erstellt eine Gruppe in einem beliebigen Messenger Dienst. In dieser Gruppe ist immer EIN Mitglied jeder Detektivgruppe vertreten und nennt sich dort „Gruppe 1“ bzw. „Gruppe 2“ usw. Dadurch, dass nur eine Person aus der Detektivgruppe in der Messenger Dienst Gruppe vertreten ist, müssen die Kleingruppen untereinander sprechen. Zu bedenken ist, dass es in U-Bahnen usw. wenig Empfang oder Internet geben kann. Dann ist es gut, wenn die Detektivgruppen sich ggf. telefonisch bei der Spielleitung melden.
- **Erkennungszeichen:** Damit die Gruppen einander als Detektive bzw. Mr. X erkennen und die ganze Aktion in der Öffentlichkeit besser auffällt, sollten sie z.B. alle eine Baseballmütze tragen. Die Mr. X-Gruppe trägt eine andere Farbe als die Detektiv-Gruppen. Es kann auch auf auffällige Warnwesten, Armbinden, Halstücher, T-Shirts oder Umhängebänder zurückgegriffen werden. Baseballmützen haben den Vorteil, dass sie auffällig sind und auch in/aus einem fahrenden Bus zu erkennen sind, da sie auf dem Kopf getragen werden. Diese sind günstig bei

Werbemittelversandhäusern oder von Sponsoren (mit Werbung) zu beziehen, bzw. notfalls von den Teilnehmern mitzubringen oder vom Veranstalter zu stellen.

- **Karten stempeln:** Mit Tagestickets muss nicht ständig gestempelt werden. Aber das Abstempeln von Entwerter-Prüfkarten, das sind Blanko-Fahrkarten, die man vom Verkehrsunternehmen beziehen oder selbst aus festem Papier schneiden kann, ist der besseren „action“ wegen möglich und macht (vor allem Kindern) Spaß. Gleichzeitig können die Gruppen so „nachweisen“, dass sie viele Verkehrsmittel genutzt haben. Zusätzlich füllt jede Spielgruppe einen Protokollbogen aus (animiert dazu, den Nahverkehr auch wirklich ausgiebig zu nutzen).
- **Abschlusstreffen:** Ein anschließendes gemeinsames Buffet, zu dem jeder etwas beisteuern kann, rundet das Spiel ab und ermöglicht einen Erfahrungsaustausch und neue Kontakte zwischen Spielern und Veranstaltern.
- **Spielregeln:** Es empfiehlt sich, die Spielregeln sehr gut zu erklären, da die den Spielern mitgegebenen Spielregeln unterwegs oft nicht mehr gelesen werden. Insbesondere sollten alle Gruppen darauf hingewiesen werden, dass sie den Fahr- und Liniennetzplan ausgiebig benutzen, um durch Kombinieren die optimalen Verbindungen herauszubekommen. Das Spielfeld ist das Streckennetz von Bussen, Straßenbahnen, U-Bahnen, S-Bahnen und Regionalzügen (kann für die jeweilige Stadt eingeschränkt werden; festlegen, bis zu welchen Haltestellen jeweils das Spielfeld reicht). Das Spielfeld darf nicht verlassen werden, alle Spieler*innen einer Gruppe halten sich immer zusammen an Haltestellen und in Verkehrsmitteln auf. Bei Verkehrsmitteln mit mehreren Waggons bleiben die Gruppen immer vorne im ersten Wagen.

Spielablauf

- Alle Teilnehmer*innen treffen sich an einem zentralen Treffort (Kolpingraum, Pfarrzentrum, ruhige Ecke in einem Innenhof o.ä.). Die Spielgruppen werden eingeteilt.
- Erklärung der Regeln und Klärung von Fragen für alle zusammen
- Die Spielleitung richtet die Messenger-Dienst-Gruppe ein und lädt je ein Mitglied aus jeder Detektivgruppe dazu ein.
- Mister X Gruppe startet als erstes mit unbekanntem Ziel. Die Detektivgruppen bekommen ihre Materialeinlagen nun ca. 20-30 Minuten, um gemeinsam eine Suchstrategie mit verschiedenen Fahrtrouten und Fahrzielen abzusprechen. Die Spielleitung sollte ggf. dazu anregen, dass die Gruppen sich möglichst verteilen im gesamten Verkehrsbereich.
- Die Detektivgruppen schwärmen aus. Die Mister X Gruppe gibt jede halbe Stunde per Anruf oder Textnachricht ihren Standort (sprich Haltestelle) durch.
- Die Spielleitung gibt die Infos von Mister X (Haltestelle xy um xx:xx Uhr) an die Detektivgruppen weiter.
- Das Spiel endet, wenn eine Detektivgruppe die Mister X Gruppe „gefangen“ hat, sich also im gleichen Verkehrsmittel oder an der gleichen Haltestelle aufhält.
Oder zu einem vorher festgelegten Zeitpunkt, an dem sich alle Spieler*innen wieder am zentralen Treffort einfinden.
- Gemeinsamer Abschluss: Picknick, Resümee des Spiels, feiern der Siegergruppe(n), Fotos machen für die Berichterstattung danach.

Anbei zum Ausdrucken:

- Spielregeln für die Gruppen – mit Telefonnummer der Spielleitung
- Vorlage für ein Fahrtenprotokoll