

7/05-2014



Geocachingspiel „Wir bauen eine Stadt“

Kategorie: Spiel und Spaß

Autoren: Michal Klucka SDB, Peter Rinderer SDB, Johannes Schot

Beschreibung: Die Teams bekommen Bauaufträge und suchen mit GPS-Geräten verschiedene Schätze. Nach kurzer Zeit entsteht eine prächtige Stadt - Teamwork und Kooperation vorausgesetzt!

Dauer: 2 bis 3 Stunden **Teilnehmer_innen:** 20 - 80

Materialien: GPS-Geräte, ausgedruckte Kopiervorlagen

Erprobt: Confronto-Wochenende in Fulpmes, Mai 2014

MATERIALDATENBANK

Ein Projekt der Salesianischen Jugendbewegung Österreich

www.donbosco4youth.at

Salesianische Jugendbewegung Österreich

St. Veit-Gasse 25, 1130 Wien, jugendbewegung@donbosco.at



DON BOSCO

Ziel des Spiels

Bei „Wir bauen eine Stadt“ versuchen 4 bis 10 Teams in einer vorgegebenen Zeit möglichst viele Bauaufträge erfolgreich abzuschließen und so **eine imaginäre Stadt zu bauen**.

Für ein Bauwerk werden bestimmte Ressourcen-Kärtchen benötigt, die man durch Tausch, durch Finden der Verstecke oder bei einer mobilen Bank erhält.

Vorbereitungen

1. Verstecke festlegen

Die Spielleitung versteckt auf dem festgelegten Spielgelände (Dorf, Stadtteil) Schätze, nimmt die jeweiligen GPS-Koordinaten auf, die den Teams auf einem Übersichtsblatt mitgeteilt werden. Empfohlen werden zumindest 10 Verstecke für den Spielbeginn, weitere können im Spielverlauf bekannt gegeben werden. Als Schatz warten jeweils fünf beliebige Ressourcen-Kärtchen.

2. Teampakete vorbereiten

Jedes Team erhält bei Spielstart ein Kuvert mit den Regeln und der Aufgabenstellung (siehe Kopiervorlage, Seite 4), acht Ressourcen-Kärtchen (je eine von jeder Ressource) und den ersten Auftrag - ein beliebiger der Kategorie 1.

3. Teams bilden

Wir empfehlen 5 bis 10 Personen pro Team.

4. Kommunikationsbasis einrichten

Die Spielleitung gibt während der Spielzeit gegebenenfalls Informationen bekannt. Dazu muss eine gemeinsame Kommunikationsplattform eingerichtet werden. Wir empfehlen eine Whatsapp-Gruppe, in der zumindest eine Person pro Team dabei ist.

5. Basis festlegen

An einem bestimmten Ort hat die Stadtverwaltung ihren Sitz, gleich daneben wächst die imaginäre Stadt und jedes Team hat eine Basis - einen sicherer Ort für alle Besitztümer.

Besondere Rollen

Stadtverwaltung

Sie wird von zumindest zwei Personen gebildet, die zu Beginn die Regeln erklären und die Teampakete ausgeben. Während des Spiels kümmern sie sich um einen guten Verlauf. Erledigte Aufträge werden hier eingelöst und die Stadtverwaltung gibt neue Aufträge aus. Bei Unklarheiten während des Spiels kann man sich an sie wenden.

Mobile Bank

Eine Person fungiert als mobile Bank und bewegt sich frei im Spielgelände. Für jeweils 15 min bleibt sie an einem festen und gut sichtbaren Ort und gibt allen Teams die derzeitigen GPS-Koordinaten bekannt. Findet ein Team die mobile Bank, bekommt jedes Teammitglied ein Ressourcen-Kärtchen.

Finanzpolizei

Auf dem Spielgelände bewegen sich zwei Finanzpolizist_innen frei herum. Berührt er_sie ein Teammitglied, muss das ganze Team stehenbleiben und er_sie darf zwei Teammitgliedern die Ressourcen-Kärtchen nehmen.



Spielverlauf

1. Infos zum Spiel und Startschuss

Jedes Teams bekommt das Teampaket und zumindest ein GPS-Gerät, dessen wichtigste Funktionen kurz erklärt werden. Nach einer kurzen Beratungszeit im Team kann es nun losgehen - Spielstart!

2. Spielstart

Die Teams haben nun mehrere Möglichkeiten um ihren ersten Auftrag erfolgreich abzuschließen:

1. **Tausch:** Sie können jederzeit Ressourcen-Kärtchen austauschen. Einzige Bedingung: Beide Parteien müssen einverstanden sein!
2. **Suchen der mobilen Bank:** Mithilfe der GPS-Koordinaten wird die mobile Bank verfolgt. Wird sie gefunden, bekommt jede_r aus dem Team ein Kärtchen.
3. **Suchen eines Verstecks:** Finden sie mit dem GPS-Gerät einen noch nicht gehobenen Schatz, warten dort fünf Kärtchen.

3. Neuer Auftrag

Hat ein Team einen Auftrag komplett erfüllt, löst es diesen bei der Stadtverwaltung ein und das betreffende Bauwerk wird in die Stadt gesetzt (beschriftet mit dem Teamnamen). Zusätzlich bekommt das Team für den Zwischenerfolg fünf Ressourcen-Kärtchen und einen Joker. Jeder Joker kann einmalig eingesetzt werden und vereinfacht die nächste Auftragsbefüllung.

Die Aufträge werden immer umfangreicher. Jedes Team bekommt zuerst einen Auftrag der Kategorie 1. Ist dieser erfüllt, folgt ein Auftrag der nächsthöheren Kategorie.

4. Der Schlüsselauftrag

Hat ein Team auch den Auftrag der Kategorie 3 erfolgreich ausgeführt, folgt Kategorie 4 als Abschluss: die Kirche. Dieser wird gemeinsam ausgeführt.

5. Spielende

Haben mehrere Teams gemeinsam die Kirche gebaut, ist das Spiel beendet und eine große Stadt entstanden.

Anmerkung für die Stadtverwaltung:

Die Spielleitung hat die Möglichkeit den Spielverlauf in einem bestimmten Maß zu steuern:

1. **Bekanntgabe neuer Verstecke:** Sind nach einer gewissen Spielzeit die meisten Verstecke entdeckt worden, kann die Spielleitung neue GPS-Koordinaten bekannt geben, an denen wieder jeweils fünf Ressourcen-Kärtchen darauf warten, gefunden zu werden.
2. **Spontanausschüttungen:** Kommt das Spiel zum Stillstand, weil eine bestimmte Ressourcen-Karte zu wenig im Umlauf ist (z.B. Arbeiter), kann die Stadtverwaltung eine Spontanausschüttung bekanntgeben und an jedes Team z.B. zwei Arbeiter verschenken.
3. **Zusätzlicher Auftrag der gleichen Kategorie:** Ist ein Team besonders schnell, bekommt es nach erfolgreichem Auftragsabschluss nicht einen Auftrag der nächsten, sondern der gleichen Kategorie.

Viel Spaß beim Spielen!

Über ein Feedback und Erweiterungsideen würden wir uns sehr freuen!



Kopiervorlage: Regeln & Aufgabenstellung für die Teams

„Wir bauen eine Stadt!“

Wichtig vor Spielstart:

Eine Team-Handynummer (Whatsapp muss installiert sein!) der Stadtverwaltung bekanntgeben – unbedingt notwendig für die Kommunikation! Bitte aber nur Nachrichten entgegennehmen und keine schreiben!

Nun die Regeln im Überblick:

1. Ziel des Spiels:

Ziel ist es, so viele Bauaufträge wie möglich zu schaffen. Hat das Team alle benötigten Ressourcen-Kärtchen für einen Auftrag zusammen, löst es diese bei der Stadtverwaltung ein, das Gebäude wird in die Stadt gesetzt und das Team bekommt einen neuen (schwierigeren) Auftrag.

2. Wie erhält ein Team neue Ressourcen-Kärtchen?

- 8 Kärtchen beim Spielstart (je eine von jeder Ressource)
- Durch Finden eines Schatzes im Spielgelände (wenn er nicht schon vorher von einem anderen Team mittels GPS-Koordinaten entdeckt wurde)
- Durch Finden der mobilen Bank, die irgendwo im Spielgelände ist und alle 15 min den Standort wechselt: Über Whatsapp werden die aktuellen Koordinaten mitgeteilt, jedes Teammitglied bekommt von der Bank je ein Ressourcen-Kärtchen.
- Durch Tausch (immer im Einverständnis beider Teams)
- Ist ein Auftrag erfüllt, verschenkt die Stadtverwaltung 5 Ressourcen-Kärtchen
- Durch spontane Ausschüttungen der Stadtverwaltung an alle Teams (wird über Whatsapp mitgeteilt)

3. Was noch wichtig ist:

- Auf dem Spielgelände bewegen sich auch zwei Finanzpolizist_innen: Sieht er_sie ein Team, läuft er_sie ihnen nach. Wird zumindest ein Teammitglied berührt, muss das ganze Team stehenbleiben und die Polizei darf zwei Teammitgliedern die Ressourcen-Kärtchen wegnehmen, die sie bei sich tragen (nur in der Teambasis sind sie sicher vor der Finanzpolizei).
- Eine Jokerkarte erhält ein Team beim Abschluss eines Auftrags!
- Tauschen zwischen den Teams funktioniert am besten bei der Basis. Es ist empfehlenswert, dass immer ein Teammitglied dort bleibt um mit anderen Teams Ressourcen-Kärtchen zu tauschen!

Auf einem weiteren Blatt stehen die GPS-Koordinaten der Schätze (je 5 Ressourcen-Kärtchen)! Ist ein Versteck leer, wurde der Schatz schon von einem anderen Team gefunden. Während dem Spiel werden noch andere Verstecke bekannt gegeben!

Viel Spaß beim Spielen! Bei Fragen könnt ihr euch jederzeit an die Stadtverwaltung wenden!

Kopiervorlage: Ressourcen-Kärtchen

ARBEITER

**BAU-
INGENIEUR**

BETON

ARBEITER

**BAU-
INGENIEUR**

BETON

ARBEITER

**BAU-
INGENIEUR**

BETON

ARBEITER

**BAU-
INGENIEUR**

BETON

ARBEITER

**BAU-
INGENIEUR**

BETON

ARBEITER

**BAU-
INGENIEUR**

BETON

ARBEITER

**BAU-
INGENIEUR**

BETON

Kopiervorlage: Ressourcen-Kärtchen

ELEKTRIK

GLAS

**INNEN-
EINRICHTUNG**

ELEKTRIK

GLAS

**INNEN-
EINRICHTUNG**

ELEKTRIK

GLAS

**INNEN-
EINRICHTUNG**

ELEKTRIK

GLAS

**INNEN-
EINRICHTUNG**

ELEKTRIK

GLAS

**INNEN-
EINRICHTUNG**

ELEKTRIK

GLAS

**INNEN-
EINRICHTUNG**

ELEKTRIK

GLAS

**INNEN-
EINRICHTUNG**

Kopiervorlage: Ressourcen-Kärtchen

METALL

ZIEGEL

BETON

METALL

ZIEGEL

ELEKTRIK

METALL

ZIEGEL

GLAS

METALL

ZIEGEL

**INNEN-
EINRICHTUNG**

METALL

ZIEGEL

METALL

METALL

ZIEGEL

ZIEGEL

METALL

ZIEGEL

**WIR BAUEN
EINE STADT!**

(1) DOPPELT

Mit diesem Joker kann bei einem Auftrag eine Ressource nach Wahl doppelt gerechnet werden!

(2) SICHER

Mit diesem Joker ist das ganze Team ein Mal immun gegenüber der Finanzpolizei! Bei einer Kontrolle vorweisen und abgeben!

(3) GRATIS

Dieser Joker berechtigt beim nächsten Zusammentreffen mit der Bank, dass jedes Teammitglied zwei Ressourcen-Kärtchen bekommt. Joker vorweisen und abgeben!

(4) TAUSCH

Mit diesem Joker kann das Team bei der Stadtverwaltung 4 eigene gegen 4 gewünschte Ressourcen-Kärtchen eintauschen!

Kopiervorlage: Bauwerke

(1) BRÜCKE

5x Beton
2x Metall
2x Glas
1x Bauingenieur

(1) FABRIK

5x Metall
3x Elektrik
1x Inneneinrichtung
1x Arbeiter

(1) RETTUNG

4x Inneneinrichtung
3x Ziegel
2x Elektrik
1x Bauingenieur

(1) TRAFIK

3x Glas
3x Ziegel
2x Inneneinrichtung
1x Elektrik
1x Arbeiter

(2) LAWINENSCHUTZ

6x Metall
2x Ziegel
1x Glas
2x Arbeiter
1x Bauingenieur

(2) WASSERSCHUTZ

6x Beton
2x Elektrik
1x Glas
2x Bauingenieur
1x Arbeiter

(2) HOCHHAUS

6x Glas
2x Beton
1x Elektrik
2x Bauingenieur
1x Arbeiter

(2) BAUERNHOF

6x Inneneinrichtung
2x Ziegel
1x Elektrik
2x Arbeiter
1x Bauingenieur

Kopiervorlage: Bauwerke

(3) FLUGHAFEN

7x Elektrik
5x Beton
4x Inneneinrichtung
2x Glas
4x Arbeiter
2x Bauingenieur

(3) SCHULE

7x Metall
6x Inneneinrichtung
3x Elektrik
2x Ziegel
5x Arbeiter
1x Bauingenieur

(3) BANK

6x Glas
6x Metall
4x Ziegel
2x Inneneinrichtung
5x Arbeiter
1x Bauingenieur

(3) RATHAUS

8x Beton
5x Ziegel
4x Glas
1x Elektrik
4x Arbeiter
2x Bauingenieur

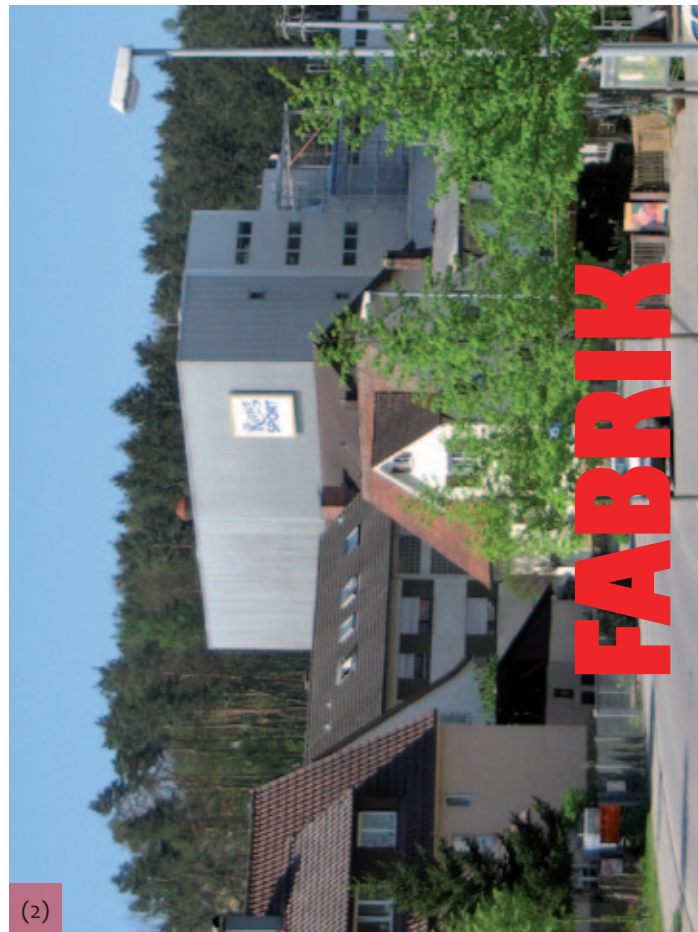
(4) KIRCHE

6x Beton
6x Elektrik
6x Glas
6x Inneneinrichtung

6x Metall
6x Ziegel
10x Arbeiter
2x Bauingenieur

Dieser Auftrag ist riesig und kann nur in Zusammenarbeit mit anderen Teams umgesetzt werden – d.h. ihr baut eine große Kirche! Ihr dürft aber nur mit jenen Teams kooperieren, die bereits denselben Auftrag bekommen haben!

Kopiervorlage: Bauwerke



Kopiervorlage: Bauwerke



Kopiervorlage: Bauwerke



Kopiervorlage: Bauwerke

(13)



Fotos:

- (1) commons.wikimedia.org/United14 (CC-BY-1.0)
- (2) commons.wikimedia.org/Björn Appel (GFDL)
- (3) flickr.com/sejanc (CC-BY-NC-ND 2.0)
- (4) flickr.com/bara brab (CC-BY-NC-SA 2.0)
- (5) commons.wikimedia.org/böhringer friedrich (CC-BY-SA-2.5)
- (6) [commons.wikimedia.org/M\(e\)ister Eiskalt](https://commons.wikimedia.org/M(e)ister Eiskalt) (CC-BY-SA-3.0)
- (7) commons.wikimedia.org/Duhon (CC-BY-3.0)
- (8) flickr.com/ponte1112 (CC-BY-NC-SA 2.0)

- (9) Bank: commons.wikimedia.org/Voskos (CC-BY-3.0)
 - (10) commons.wikimedia.org/Raul de Chissota (Public Domain)
 - (11) Flughafen: flickr.com/caribb (CC-BY-NC-ND 2.0)
 - (12) Schule: flickr.com/gynti_46 (CC-BY-NC-SA 2.0)
 - (13) commons.wikimedia.org/Bwag (CC-BY-SA-3.0)
- Alle anderen Bilder sind aus dem Archiv (© Don Bosco)

Layout: Peter Rinderer SDB