

DIE GOLDENE TRAMWAY '98

WAS WÄRE, WENN JUGENDLICHE VERKEHR PLANEN KÖNNTEN?

DIE AUFGABE Wolltest Du schon immer einmal entscheiden, wo die U-Bahn fährt? Würdest du dir wünschen, daß der Autobus direkt vor deiner Haustür hält? Soll die Ampel auf Grün schalten, wenn du an die Kreuzung kommst?

Entwerft ein Spiel, in dem ihr selbst die Regeln dafür erfinden könnt, wie der Verkehr in Wien geregelt wird.

Die Spielregeln - Vorgaben und Ideen

Wir haben die Vorgaben, die bei der Spielentwicklung berücksichtigt werden **müssen, fett gedruckt**. Unsere Vorschläge, Ideen und Tips, die nur als Anregungen dienen, sind nicht fett gedruckt.

Das Spielbrett: der Stadtplan von Wien

Das Spielbrett soll dem Stadtplan von Wien ähneln.

Der beiliegende Wiener Stadtplan könnte Anregungen für die Gestaltung des Spielplanes liefern.

Die Mitspieler: Verkehrsteilnehmer und Verkehrsdisponent(en)

Die Mitspieler übernehmen die Rolle von Verkehrsteilnehmern.

Ein Mitspieler oder alle Mitspieler abwechselnd übernehmen die Rolle des Verkehrsdisponenten. Die Aufgabe des Verkehrsdisponenten ist es, den öffentlichen Verkehr während des Spiels zu organisieren.

Die Mitspieler können sowohl Einzelpersonen als auch Personengruppen sein. Der Verkehrsdisponent kann die Rolle eines Spielleiters übernehmen, der selbst nicht mitspielt, d. h. nicht gewinnen kann. Eventuell kann auch jeder Mitspieler zu einem bestimmten Zeitpunkt, der durch die Spielregeln festgelegt wird, Verkehrsdisponent sein. Es müssen Regeln gefunden werden, die die Aufgaben und Möglichkeiten des Verkehrsdisponenten festlegen.

Spielphase 1: Planung der Verkehrsmittel

In der ersten Spielphase sollen alle Spieler öffentliche Verkehrsmittel in den Spielplan einzeichnen.

Folgende öffentlichen Verkehrsmittel stehen zur Auswahl:

- **S-Bahn**
- **U-Bahn**
- **Straßenbahn**
- **Autobus**

Benutzt für die verschiedenen Verkehrsmittel verschiedene Farben, um die einzelnen Linien besser unterscheiden zu können. Die Haltestellen könnten mit farbigen Fähnchen, die den Farben der einzelnen Linien entsprechen, gekennzeichnet werden.

Die von den SchülerInnen entwickelten Spielregeln geben vor, welche öffentlichen Verkehrsmittel eingezeichnet werden sollen, wo sie gebaut werden dürfen und wo nicht.

Spielphase 2: Vom Start ins Ziel

Die Aufgabe der Spieler ist es, möglichst rasch von einem durch den Zufall bestimmten Start zu einem ebenfalls vorher durch Zufall bestimmten Ziel zu gelangen.

Es sollte möglich sein, mit mehreren Mitspielern ein Team zu bilden.

Jeder Verkehrsteilnehmer sollte außerdem die Möglichkeit haben, sich mit folgenden Fortbewegungsmitteln durch den Verkehr zu bewegen:

- PKW
- Moped / Motorrad
- Taxi
- Fiaker
- Fahrrad
- Inline-Skates
- zu Fuß

Vor- und Nachteile der einzelnen Verkehrsmittel werden durch den Verkehrsdisponenten mitbestimmt.

Zum Beispiel: Der Disponent kann bei Staus die Frequenz der öffentlichen Verkehrsmittel erhöhen. Er schickt, weil die U-Bahn ausfällt, Ersatzbusse. Er verändert die Linienführung eines öffentlichen Busses. Er kann Intervalle von U-Bahnen und zum Beispiel Straßenbahnen aufeinander abstimmen.

Aktionskarten beeinflussen den Spielverlauf

Mit welcher Geschwindigkeit sich die Verkehrsteilnehmer über das Spielbrett bewegen, muß durch die Spielregeln und durch Umwelt-, Zufalls- und Verkehrskarten bestimmt werden.

Selbstverständlich kann auch der Zufall (Würfel) eine Rolle spielen.

Umweltkarten

Die Umweltkarten enthalten Informationen über das Wetter (plötzliches Gewitter, Schnee, Glatteis usw.), aber auch über Verkehrseinschränkungen wegen überhöhter Ozonwerte etc.

Welche Umweltfaktoren können den Verkehr noch beeinflussen? Schreibt eure Ideen auf grüne Kärtchen!

Verkehrskarten

Die Verkehrskarten konfrontieren die Spieler mit verschiedenen Situationen, die einem Verkehrsteilnehmer in einer Großstadt begegnen können.

Zum Beispiel:

Staus, defekte Ampelanlagen, Baustellen, großes Personenaufkommen wegen der Beendigung einer Großveranstaltung, die Sperre einer Straße wegen eines Faschingsumzugs, Änderungen bei Einbahnregelungen, Tempolimits, Einrichtung von Wohnstraßen, Fußgängerzonen, Fahrradwegen usw.

Welche Situationen können den Verkehr noch beeinflussen? Schreibt eure Ideen auf gelbe Kärtchen!

Zufallskarten

Die Zufallskarten konfrontieren die Spieler mit unerwarteten, möglicherweise auch amüsanten Überraschungen.

Zum Beispiel:

Ein Mitspieler, der gerade als Fußgänger unterwegs ist, wird durch die Auslage eines Geschäfts abgelenkt und dadurch aufgehalten. Die Geschwindigkeit eines Fahrradfahrers könnte sich dadurch erhöhen, daß er von einem Hund verfolgt wird. Einem Autofahrer könnte das Benzin ausgehen. Man bemerkt im Taxi, daß man die Geldbörse zu Hause vergessen hat.

Welche Zufälle können das Fortkommen noch beeinflussen? Schreibt eure Ideen auf rote Kärtchen!