

# City-Rallye

**Dreissig Jungschärler jagen durch Zürich, steigen an den abgelegensten Tramstationen aus, knipsen eine Karte am Automaten, zwingen sich in Fotokästen und versuchen, mit unmöglichen Wörtern Sätze zu bilden: City-Rallye in Jungschamnier.**

Dieses Stadtspiel eignet sich besonders für Kinder ab ca. 10 Jahren. Sie erfüllen die Aufträge in Gruppen, so dass zu keinem Zeitpunkt Kinder allein unterwegs sind. Kennen die Kinder den Stadtbetrieb noch nicht gut, ist es von Vorteil, wenn jede Gruppe durch einen Leiter begleitet wird.

## Ziele des Spiels

Jede Gruppe sammelt Punkte, die sie durch Erfüllen verschiedener Aufträge erhalten. Gewinnende Gruppe ist jene mit den meisten Punkten. Durch geschickte strategische Planung kann Zeit gewonnen werden. Das bringt zusätzliche Punkte.

## Spielrahmen

Ausgerüstet mit einer Tageskarte für das ganze Stadtgebiet und einem Linienplan müssen alle oder möglichst viele Aufträge erfüllt werden. Dabei darf der festgelegte Zeitrahmen (beispielsweise vier Stunden) nicht überschritten werden. Überzeit wird mit einem Punkteabzug geahndet. Alle Gruppen bewegen sich jederzeit innerhalb des durch die Tarifzonen definierten Stadtgebiets.

## Die Aufträge

### Fotoshooting:

In einer Fotozelle der Stadt sollen möglichst viele Menschen(-teile) abgelichtet werden. Dabei ist egal, ob es sich um die Köpfe der Gruppenmitglieder oder um den kleinen

Zehennagel einer Passantin handelt. Gepunktet wird nach der Zahl der sichtbaren Körperteile.

### «Der rasende Pendler»:

An zwei im Voraus definierten Bus-, Zug- oder Tramstationen A und B (nicht zu nahe beieinander liegend) muss eine Karte gestempelt werden. Dabei soll möglichst wenig Zeit zwischen Haltestelle A und B liegen. (Durch das Stempeln kann die genaue Start- und Zielzeit bestimmt werden).

### Kriminalpolizei:

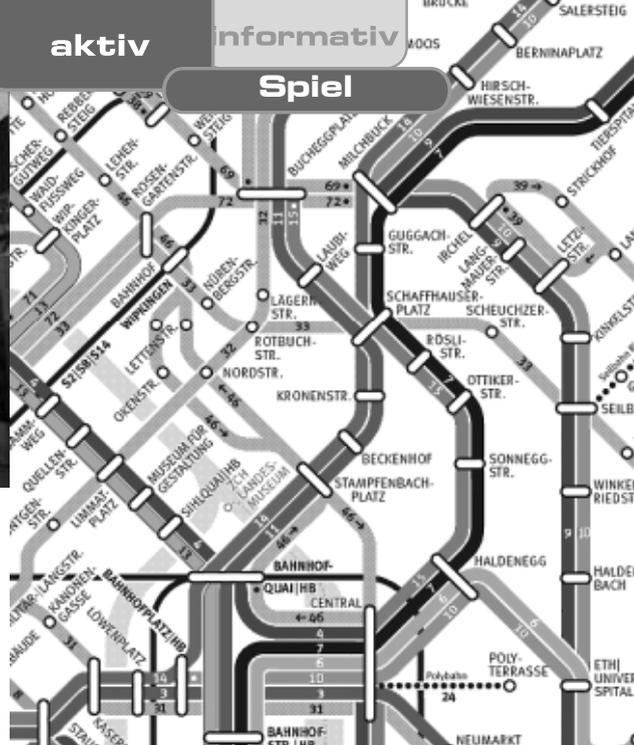
Während der gesamten Dauer des Spiels müssen möglichst viele Daumenabdrücke von Passanten gesammelt werden. Die Passanten bestätigen den Abdruck mit ihrer Unterschrift. Damit bei diesem Auftrag nicht übermässig gepunktet werden kann, soll auf Grund der Zwischenrangliste der Gruppen die Punkteverteilung vorgenommen werden.

### Quiz:

Einige einfache Fragen zur Stadt («Welche Farbe hat das Zifferblatt der XY-Kirche?») sorgen für die Aufmerksamkeit der Kinder.

Hauptauftrag: Der Hauptauftrag des Spiels besteht darin, mit den Haltestationsnamen einen möglichst langen, sinnvollen Satz zu bilden und von jeder Haltestellen einen Stempel zu sammeln. Für die Punktierung gelten folgende Regeln:

Namensteile wie ~strasse, ~gasse, ~weg, ~platz, ~tor etc. werden weggelassen. Jede im Satz enthaltene Station ergibt fünf Punkte. Müssen Hilfwörter eingefügt werden (z.B. Verben, Adjektive, etc.), so muss die Gruppe eine Einbusse von drei Punkten pro Wort in Kauf nehmen. Bindewörter und Artikel wie «und», «oder», «der» etc. werden mit einem Punkt Abzug bestraft. Die Reihenfolge auf den Stempelkarten spielt



keine Rolle. Beispiel: Auf dem Stempel finden sich die Stationsnamen «Hirschwiesen», «Rebbergsteig», «Stampfenbachplatz», «Rote Fabrik», «Röslistrasse» und «Milchbuck». Damit wird der Satz «Hirsche stampfen durch rote Rösli im Rebberg und trinken Milch» gebildet.

### Bewertung:

Hirsche, stampfen, Rote, Rösli, Rebberg, Milch:	6x 5 Pkt.	30 Punkte
trinken:	1x -3 Pkt.	-3 Punkte
durch, im, und:	3x -1 Pkt.	-3 Punkte
Total:		24 Punkte

### Material pro Gruppe:

- Haltestellenplan der Stadt
- Schreibpapier zur Planung des Satzes
- genügend Karten zum Abstempeln (etwa 4 Karten à 6 Felder oder mehr plus 1 Karte à 2 Felder)
- 2-Franken-Stück für das Fotoshooting
- Stempelkissen für die Kriminalpolizei
- Quizfragen
- Uhr
- für jeden Teilnehmer eine Tageskarte Stadtnetz

## INFO-BOX

### Stichwort:

- Tram & Bus
- Stadtspiel
- Strategiespiel
- Fotoshooting

### Autor:

Lori Keller (31) arbeitet in der Nähe von Zürich als Jungschär-Sekretär. Viel lieber als in der Stadt streift er durch die Natur.