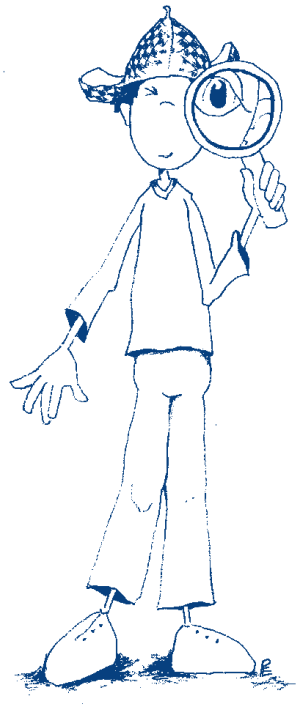
Detektivspiel im öffentlichen Personennahverkehr (B.2 – B.4)



Agenten-Jagd auf ganzer Linie

für Schülerinnen und Schüler ab Klasse 6
(etwa 15–30 Mitspieler/innen und 2 Spielleiter/innen)

Wenn die Schülerinnen und Schüler die ersten Übungsstufen erfolgreich abgeschlossen haben, sind sie fit für ein Detektivspiel: eine Art Rallye kreuz und quer durch Bielefeld. Das Detektivspiel „Agenten-Jagd auf ganzer Linie" ist bereits von zahlreichen Klassen in Bielefeld mit großem Erfolg gespielt worden.

Die Spielidee

Die Detektive der Klasse erfahren, dass MISTER X, ein weltberühmter Spion, in Bielefeld aufgetaucht ist. Er soll einen versiegelten Umschlag mit einem Geheimcode bei sich tragen. Heute um 13 Uhr mittags wird er das Geheimdokument dem Vertreter eines internationalen Agentenrings übergeben. Die Detektive wissen: MISTER X ist unberechenbar und unglaublich clever. Er nutzt bei seinen geheimen Aktionen in aller Welt stets öffentliche Verkehrsmittel, da er dort die besten Aussichten hat, unerkannt davonzukommen.

Um möglichst wenig Spuren zu hinterlassen, plant er seine Übergaben immer kurzfristig. Von Zeit zu Zeit nimmt er telefonisch mit seinen internationalen Auftraggebern Kontakt auf, um alle Details der Transaktion zu besprechen. Was er nicht weiß, ist Folgendes: Dem Detektivbüro ist es gelungen, diese kurzen Telefonkontakte abzuhören (Stichwort: Lauschangriff) und so Anhaltspunkte über seine wechselnden Standorte zu erhalten. Diesmal wollen die Detektive MISTER X schnappen – bevor er die geheimen Unterlagen an den Agentenring weitergeben kann ...

Das Spielmaterial:

- aktueller Netzplan und Fahrplan der öffentlichen Verkehrsmittel
- individueller Spielplan, der im Unterricht vorbereitet wurde
- Tickets zur Benutzung von Bussen und Bahnen (zum Beispiel 9-Uhr-Tagestickets für alle Mitspielerinnen und Mitspieler)
- Spielprotokollbogen für alle Gruppen
- ausreichend Armbanduhren und Handys
- für MISTER X: einheitliche, auffällige Kleidung und ein Umschlag mit geheimen Unterlagen
- ein „Detektivbüro" als Standort – mit Telefonanschluss, Stadtplan, Spielprotokollen (für die Spielleitung)

Spielvorbereitung: der individuelle Spielplan

Gemeinsam machen sich alle Mitspielerinnen und Mitspieler mit dem Netz- und Fahrplan der Busse und Bahnen vertraut. Verknüpfungspunkte im Liniennetz, Umsteigeanschlüsse und Fahrplantakte werden markiert oder übersichtlich auf dem eigens gestalteten Spielplan notiert.

Rollenverteilung

5 Spielerinnen und Spieler übernehmen die Rolle des MISTER X. Sie sind mit dem vorbereiteten Spielplan, Netz- und Fahrplan, Tickets, Spielprotokollbogen, Stiften, Armbanduhr und Handys ausgerüstet. Alle tragen auffällige, einheitliche Kleidung, an der sie leicht zu identifizieren sind (zum Beispiel in Weiß, Rot, Gelb oder Orange).

Die übrigen Mitspielerinnen und Mitspieler gehen als Detektive auf Tour: Sie teilen sich in Gruppen auf und statten sich mit denselben Utensilien wie MISTER X aus. Allerdings sind sie eher unauffällig gekleidet (zum Beispiel in Blau, Grau oder Schwarz).

Spielregeln

Als Spielfeld gilt das gesamte Stadtgebiet von Bielefeld bzw. die hier verkehrenden Bahn- und Buslinien und dazugehörenden Haltestellen. Die wichtigste Regel lautet: Das Verlassen des „Spielfeldes" ist nicht gestattet. Das heißt: Alle Spielerinnen und Spieler halten sich ausschließlich in den Fahrzeugen oder an den Haltestellen auf. Nur wenn sich alle daran halten, kann das Spiel funktionieren! Die einzige Ausnahme sind die kurzen Fußwege von der Haltestelle bis zur nächsten Anschlusslinie.

Übrigens: MISTER X muss im Bus oder in der Stadtbahn vorne – also im ersten Wagen – auf der rechten Seite Platz nehmen oder stehen. Die Gruppen bleiben stets zusammen. Laufen oder Rennen verstößt gegen die Spielregeln.

Alle Mitspielerinnen und Mitspieler – also MISTER X und Detektive – führen über sämtliche Fahrten, Haltestellenaufenthalte und Telefongespräche genau Protokoll. Am besten ist es, eine/n Schriftführer/in pro Gruppe zu benennen.

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist, dass eine der Detektivgruppen MISTER X schnappt – womit das Zusammentreffen an einem Punkt im Stadtgebiet (an einer Haltestelle, im Bus oder in der Bahn) gemeint ist. Das Spiel ist beendet, wenn eine Detektivgruppe mindestens ein Mitglied der MISTER X-Gruppe entdeckt hat: Der versiegelte Umschlag mit den Geheimpapieren wird sofort von den Detektiven geöffnet und der Code per Handy an das Detektivbüro durchgegeben.

Exemplarischer Spielablauf

MISTER X trifft sich um 9:15 Uhr an einem mit der Spielleitung verabredeten Treffpunkt und startet von dort um 9:30 Uhr – mit unbekanntem Ziel.

Die Detektive sammeln sich um 9:30 Uhr am Jahnplatz, besprechen ihre Suchstrategie – also die Fahrtziele der einzelnen Gruppen – und verlassen nach einem Uhrenvergleich den Treffpunkt um 9:45 Uhr in Richtung der miteinander vereinbarten Ziele.

MISTER X meldet sich zum ersten Mal

Um 10:15 Uhr wird der erste Telefonkontakt zwischen MISTER X und dem Agentenring vom Detektivbüro „abgehört": MISTER X gibt seinen Standort durch.

Die Detektivgruppen melden sich nacheinander beim Detektivbüro um 10:16 Uhr, 10:17 Uhr und 10:18 Uhr. Dabei geben sie ihren eigenen Standort durch und erfahren:

- von wo sich MISTER X gemeldet hat,
- wo die anderen Gruppen sich befinden (soweit schon bekannt) und
- welche Ziele die anderen anfahren wollen.

Das ist wichtig: Jede Gruppe teilt dem Detektivbüro am Ende des Gespräches mit, mit welcher Linie sie wohin fahren will.

MISTER X meldet sich zum zweiten Mal

Falls MISTER X nach weiteren 45 Minuten – um 11 Uhr – noch im Spiel ist, wird sein zweiter Anruf abgehört. Verrat ist dabei im Spiel: MISTER X erfährt, was die Detektive zuletzt vorhatten (Zielpunkte). Die Detektivgruppen melden sich kurz nach 11 Uhr – wie beim ersten Mal.

MISTER X meldet sich erneut

Die nächsten „Meldezeiten" für MISTER X sind: 11:45 Uhr, 12:30 Uhr und 13:15 Uhr – also immer im 45-Minuten-Takt. Meldet sich MISTER X um 13:15 Uhr, ohne vorher entdeckt worden zu sein, ist das Spiel beendet – und er hat mit seiner Schlauheit gesiegt: Der Geheimcode bleibt unentdeckt und kann dem unbekannten Agentenring übergeben werden.

Spielende

Es gibt drei Möglichkeiten, wie das Spiel enden kann:

1. MISTER X wird nicht entdeckt:

Ab 13:15 Uhr rufen alle Detektivgruppen im Büro an und geben durch, von wo aus sie die Rückfahrt zum Jahnplatz, als zentralen Treffpunkt für alle, antreten werden. Spätestens um 14 Uhr meldet sich jede/r dort und wird nach der Bekanntgabe des Siegers verabschiedet.

2. MISTER X wird zwischen 11:00 und 13:15 Uhr entdeckt:
MISTER X gilt als entdeckt, wenn der Blickkontakt zwischen ihm und einem Detektiv hergestellt ist. Allerdings gilt das nur, wenn sich beide an ein und demselben Ort begegnen und es zur Übergabe der Geheimpapiere kommen kann – also nicht etwa, wenn sie sich nur in aneinander vorbeifahrenden Bussen sehen.

Ist MISTER X jedoch „gestellt" worden, geben die Spieler dem Büro den Geheimcode durch. Gemeinsam fahren dann die Gruppen zum Jahnplatz. Die anderen Detektivgruppen erfahren von der „Festnahme" bei ihrem nächsten Anruf und fahren dann gleichfalls zum Jahnplatz.

3. MISTER X wird vor 11 Uhr entdeckt
Wird MISTER X bereits vor 11 Uhr geschnappt, wird das Spiel mit vertauschten Rollen noch mal neu gestartet. Die erfolgreichen Detektive übernehmen dann die Rolle von MISTER X.

Die Gruppe, die MISTER X gespielt hat, kehrt sofort zum Jahnplatz zurück, ruft von dort das Detektivbüro an und erfährt, wo der neue MISTER X sich zuletzt aufgehalten hat. Diese Gruppe hilft jetzt als Detektiv bei der Suche nach dem neuen Spion.

Spielprotokoll

Die von allen Gruppen und dem Detektivbüro geführten Spielprotokolle erlauben den Beteiligten, hinterher den Spielablauf zu rekonstruieren und die Einhaltung der Regeln zu prüfen.

Tipp: Schülerinnen und Schüler ab der Klasse 6 werden den Ansprüchen, die der Spielablauf an sie stellt, in der Regel gerecht. Es ist jedoch auch möglich, pro Gruppe ein Elternteil oder einen „Verkehrspaten" als Tutor aus einer höheren Klasse mit auf die Tour zu schicken.

Spielprotokoll

für Gruppe:

Tel.-Nr. Detektivbüro:

Uhrzeit	ab/an	Haltestelle	mit Linie

Spielprotokoll fürs Detektivbüro

Anrufer/in	Uhrzeit	Standort	Ziel	Notizen