

Spielanleitung



Idee und Gestaltung: Bernhard Bernecker unter Mitarbeit von Felicitas Giet, Bärbel Hoffmann, Christl Bucher, Gertrud Weidinger, Petra Börding und Carola Xeller

Herausgeber: Sparkasse Fürstenfeldbruck

Verantwortlich: Dirk Hoogen

Redaktion: Stefanie C. Thiele

Lithos, Satz, Druck: Zauner Druck- und Verlags GmbH



Sparkasse
Fürstenfeldbruck
vertraut, nah, engagiert

Grußwort des Landrates

Liebe Mitbürgerinnen und Mitbürger,

„ABENTEUER BRUCKER LAND – eine Quiz-Reise durch den Landkreis Fürstentfeldbruck“ ist ein Spiel, das unter der Leitung von Bernhard Bernecker, Fachberaterin für Umwelterziehung im Landkreis, und sechs weiteren Lehrerinnen im Rahmen der Lehrerfortbildung entwickelt und mit Unterstützung der Sparkasse Fürstentfeldbruck produziert wurde.

Mit diesem Spiel können interessierte Bürgerinnen und Bürger unseren Heimatlandkreis spielerisch entdecken und dabei Neues über den Landkreis lernen und Bekanntes vertiefen. Das Spiel orientiert sich in seinen Fragestellungen an der AGENDA 21 von Rio, so dass umfangreiches ökologisches und soziales Wissen vermittelt wird – und damit wichtige Themenbereiche und Fragen für eine lebenswerte Zukunft von uns allen angesprochen werden. Gleichzeitig ist das Landkreisspiel ein ausgezeichnetes Instrument, neuen Landkreislägern unsere Region näher zu bringen und sie mit heimatkundlicher Historie und Strukturen vertraut zu machen.

Ich bin stolz darauf, dass der Landkreis Fürstentfeldbruck jetzt ein eigenes Spiel besitzt, das nicht nur Wissen vermittelt, sondern – was genauso wichtig ist – eine kurzweilige und sinnvolle Freizeitbeschäftigung für Menschen jeden Alters garantiert.

Als Landrat danke ich Frau Bernecker und ihren Kolleginnen für ihr Engagement und ihre Kreativität. Nur so konnte ein so ansprechendes, durchdachtes und vielseitiges Spiel entwickelt werden. Der Sparkasse Fürstentfeldbruck danke ich für die Redaktion und Produktion der umfangreichen Spielmaterialien. Ich bin sicher, dass unser neues Landkreisspiel großen Anklang finden und vielleicht Vorbild für andere Landkreise sein wird.

Viel Spaß beim Spielen!



Thomas Karasin

Kontaktliste für Ausflugsmöglichkeiten

- **Bauernhofmuseum Jexhof** bei Schöngesing
Tel. 0 81 41 / 51 92 05
(Anmeldungen im Landratsamt für Aktionen und Führungen)
- **Energiemuseum in Fürstentfeldbruck**, Bullachstr. 27
Tel. 0 81 41 / 40 12 41
- **Freizeitbad** in Mammendorf an der B2
Tel. 0 81 41 / 9 43 63
- **Furthmühle** bei Egenhofen an der Glonn
Tel. 0 81 34 / 9 91 91
- **Heimatmuseum Gröbenzell**, John F. Kennedystr.
Tel. 0 81 42 / 50 50 oder 0 81 42 / 62 22
- **Pfefferminzmuseum** in Eichenau, Parkstr. 43
Tel. 0 81 41 / 76 46
- **Stadtmuseum** im Klosterareal im Kloster Fürstentfeld
Tel. 0 81 41 / 6 11 30
- **Umweltzentrum des LBV** – Kreisverein Fürstentfeldbruck
Alois Harbeck Platz 1, 82178 Puchheim
Tel. 0 89 / 8 00 15 00
- **Walderlebnispfad in Fürstentfeldbruck**, Rotschwaiger Forst
Forstamt FF, Dachauerstr.
Tel. 0 81 41 / 9 27 15

Wandertips im Landkreis

- Mit der S 4 nach Schöngesing. Von dort durch den Wald nach Puch. Besuch der Kirche, der **Edigna-Linde** und der Obelisken. Wanderung durch die Felder zurück nach Buchenau zur S 4.
- Mit der S 4 nach Schöngesing. Durch den Wald nach Jesenwang zur **Willibaldkapelle**. Danach wandert man auf dem Gehweg entlang der Straße nach Fürstenfeldbruck zur Buchenau (S 4) oder fährt mit dem Linienbus von Jesenwang nach Fürstenfeldbruck.
- Mit der S 3 nach Mammendorf. Wanderung zum **Badesee**. Rundgang um den See von 1 Stunde (ev. Besuch des Freibades). Rückweg zur S 3 oder mit dem Bus heimwärts.
- Mit der S 4 nach Grafrath. Wanderung zum **Kloster**. Entlang der Amper nach Wildenroth, über den Rassoberg zur S 4 zurück.
- Mit der S 4 nach Grafrath. Entlang der Amper nach Schöngesing. Unterwegs besucht man das **Ulrichsbrünnlein**, die **Keltenschanze**, die **Sunderburgruine** und **Opfersteine** im Ampertal. Mit der S 4 von Schöngesing zurück.
- Mit der S 4 nach Türkenfeld. Wanderung nach **St. Ottilien**. Besuch des Museums. Rückweg nach Geltendorf zur S 4.
- Ausgangspunkt ist das Kloster Fürstenfeld in der Kreisstadt. Von dort wandert man an der Amper entlang zum **Jexhof**. Besuch des Museums. Durch den Wald zurück zum Ausgangspunkt.
- Mit der S 3 nach Neu-Esting. Wanderung in Richtung Parsberg zum **Fußbergmoos**. Einkehr im Moosstüberl bei Fußberg. Durch das Moos nach Maisach zur S 3 Haltestelle.
- Mit der S 4 nach Eichenau, entlang der Bahn zum **Gut Roggenstein**. Durch den Wald nach Emmering (Tonwerk), an den Ruinen der Burg Gegenpoint vorbei nach Fürstenfeldbruck zur S 4.

Grußwort des Vorstands der Sparkasse Fürstenfeldbruck

„Neues Spiel – neues Glück“ heißt es.

Im Falle des vorliegenden – in Deutschland bislang einzigartigen – Landkreis-Spiels ABENTEUER BRUCKER LAND erhält diese Aussage doppelte Bedeutung:

Zum einen benötigen die Mitspieler natürlich auch bei diesem Spiel jedes Mal wieder ein Quantchen Glück, um ans Ziel zu gelangen.

Zum anderen kommt mit ABENTEUER BRUCKER LAND wieder ein neues Spiel auf den Markt. Und eingeschworene Spieler nennen das neue Abenteuer schon jetzt einen Glücksfall in der Spieleslandschaft.

Geboren ist die Idee zu diesem Spiel aus dem pädagogischen Anspruch von Bernhard Bernecker, ihren Schülern den Landkreis, in dem sie leben und aufwachsen, näher zu bringen und zugleich die Grundgedanken der Agenda 21 zu vermitteln.

Dieses Konzept des Spiels hat auch uns sofort überzeugt, denn es verbindet spielerisches Vergnügen und nützliches Wissen auf glückliche Weise.

Dass die Autorin sich auf der Suche nach einem geeigneten Partner für die Realisierung ohne Umschweife gleich an die Sparkasse Fürstenfeldbruck gewandt hat, freut uns sehr. Als Unternehmen des Landkreises gehört die Förderung regionaler Projekte fest zu unserem Selbstverständnis.

Gemeinsam mit Schülern, Eltern und Lehrern, mit dem Landratsamt, dem Schulamt und der Solidargemeinschaft Brucker Land können wir nun das Landkreis-Spiel ABENTEUER BRUCKER LAND der Öffentlichkeit vorstellen.

Wir hoffen, dass dieses Spiel zur Vertrautheit und Verbundenheit mit unserem Heimatlandkreis beitragen wird, und wünschen allen Spielerinnen und Spielern viel Vergnügen auf der Abenteuer- und Entdeckungsreise!



Küster



Lösch



Knörr

Liebe Mitspieler aus dem Brucker Land!

Das Spiel ABENTEUR BRUCKER LAND soll allen Bürgern des Landkreises eine Hilfe sein, sich über zahlreiche öffentliche und interessante Themenbereiche zu informieren und neue Erkenntnisse über unseren Landkreis zu sammeln.

Außerdem bietet Ihnen der Plan einige Angebote für die Freizeitgestaltung an. Die Fragen zum Spiel beziehen sich größtenteils auf die Richtlinien des amtlichen bayerischen Lehrplans aller Schularten, unter Berücksichtigung der Leitziele der AGENDA 21. Dabei werden nicht nur ökologische und soziale Aspekte berücksichtigt, sondern auch heimatkundliche Strukturen und Fakten erwähnt.

Das Spiel, basierend auf den Gedanken der AGENDA 21 von Rio, ist als Baustein für das 21. Jahrhundert gedacht. Die Fragen können jederzeit aufgestockt und neue Details ergänzt werden. Ein Austausch der Fragen ist denkbar. Die Bevölkerung kann ebenfalls mitarbeiten und geeignete Fragen an das Autoren-Team senden, die berücksichtigt werden. Schulklassen können sich an der weiteren Entwicklung dieses Spieles aktiv beteiligen, indem sie selber Fragen zusammenstellen zu den jeweiligen Schwerpunkten und dadurch die Wissensgebiete sachkundig ausbauen.

Der Besitzer des Spiels kann es sehr vielseitig verwenden. Zunächst können die Themengebiete einzeln behandelt werden. Eine 3. Klasse z. B. erarbeitet gerade das Thema Wasser. In dem Fall ist es empfehlenswert, dass die Spieler nur die blauen Karten auflegen, um dieses Sachgebiet zu vertiefen und zu erkunden. In der 4. Klasse könnte man nur mit grünen Fragekarten arbeiten, um den Bereich Wald- und Naturschutz abzudecken. Sind einzelne Schwerpunkte im Spiel bereits erfasst worden, so lassen sich auch Mischungen mehrerer Bereiche vornehmen, wodurch ein gewisser Schwierigkeitsgrad entsteht und neue Herausforderungen auf den Spieler treffen. Das Spiel kann in allen Altersgruppen gespielt werden, da die Regeln abgeändert werden können.

Neue Landkreisbürger lernen mit Hilfe des Spiels unseren Landkreis schnell näher kennen und schätzen. Die Eingewöhnungsphase fällt dadurch vielleicht leichter.

Auch ein Angebot für die Freizeit stellt das Spiel für jeden dar. Familien nehmen sich Zeit, gemeinsam beim Spielen auf Entdeckungsreise durch den Landkreis zu gehen und erhalten wertvolle Tips für einen Ausflug am Wochenende oder in den Ferien. Auch kleine Radtouren führen zum Ziel dabei. Zahlreiche Gemeinden in

Spielregeln für die Familie

Je nach Alter der Kinder werden 1 bis 8 Farbstapel gemischt und zu einem hohen Turm aufgelegt. Die Informationskarten werden separat gestapelt.

Der jüngste Spieler beginnt.

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gewürfelt.

Bevor der erste Spieler würfelt, wird ihm die erste Frage gestellt. Kennt er die Antwort, darf er würfeln und setzen. Ansonsten darf er nicht würfeln und der nächste Spieler bekommt eine Frage gestellt. Der Vorgang wiederholt sich bei jedem Spieler neu und bei jeder Runde.

Bevor man würfelt, muss man zuerst eine Frage beantworten. Erst nach richtiger Antwort wird gewürfelt und gesetzt. Die Kinder erhalten mögliche Ergebnisse von a – c, wohingegen die Erwachsenen das Ergebnis einer Frage direkt beantworten müssen.

Die gestellten Fragen werden verdeckt als zweiter Turm neben dem ersten Turm aufgebaut.

Trifft ein Spieler auf ein **Informationsfeld**, so darf er selbst eine Informationskarte ziehen und den anderen laut vorlesen. Der Auftrag wird ausgeführt und die Karte unter den Stapel der Informationen gesteckt.

Wer zuerst das Ziel erreicht hat, gewinnt.

Treffen zwei Spieler auf ein Feld, so wird um den Sieg gewürfelt. Wer die höhere Zahl würfelt, bleibt stehen, der andere Spieler geht 3 Felder zurück.

Nur im direkten Wurf kann man zum Ziel gelangen.

Jeder Wurf muss zuvor durch eine Frage gesichert sein, auch am Ziel! (Steht jemand 1 Feld vor dem Ziel und würfelt eine 4, dann verfällt die Runde. Der Spieler erhält eine neue Frage bei der nächsten Runde und versucht nun sein Glück erneut. Schafft er wiederum keine 1, so wiederholt sich die Fragerei solange, bis er eine 1 gewürfelt hat).

Würfelt jemand eine 4, so darf er nochmals würfeln, ohne eine Frage beantworten zu müssen.

Viel Spaß!

Spielregeln für Schüler ab der 5. Klasse

Es können 3 bis 6 Spieler an dem Spiel teilnehmen.

Alle Farbblocks liegen in der Reihe verdeckt von 1 bis 8 auf.

Der Spieler mit der niedrigsten Würfelzahl vor Beginn des Spiels beginnt.

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Jeder Spieler setzt seinen Spielstein um die gewürfelte Punktzahl vorwärts oder auch rückwärts. Trifft er auf ein „**Wissensfeld**“, so würfelt er eine Ziffer, die den Bereich der Fragen vorgibt, 1 = Strom, 2 = Wasser etc. Ein Mitspieler stellt ihm nun aus dem bestimmten Bereich eine Frage. Wird sie richtig beantwortet, so erhält der Spieler die Karte als **Punkt**. Bei falscher Antwort geht er zum Start zurück und die Karte wird verdeckt unter den jeweiligen Farbstapel unten gelegt. Wird eine Informationskarte gezogen statt einer Frage, so muss der Spieler den Auftrag erledigen und erhält die Karte nicht.

Trifft ein Spieler auf ein bereits besetztes Feld, so kommt es zum „**Duell**“. Ein anderer Spieler zieht nun für die beiden Gegner eine Frage. Wer das Ergebnis zuerst weiß und sagt bzw. wer am nächsten der Lösung kommt, erhält die Karte als Punkt. Der Gegenspieler geht 3 Felder zurück.

Erreicht jemand das Ziel, so muss er ebenfalls eine Frage von 1 – 8 beantworten, nachdem er den Themenblock gewürfelt hat. Kennt er die Antwort, so bekommt er einen weiteren Punkt, ansonsten geht er 3 Felder zurück und muss sein Glück erneut probieren.

Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Punkten. Daher kann man das Spiel jederzeit überall spielen, da es an keine Zeit begrenzt ist und ein Sieger immer zu ermitteln ist.

Bevor man seine gewürfelte Zahl setzt, überlegt man sehr gut, ob man vorwärts oder rückwärts seine Zahl setzt, um auf ein Wissensfeld zu kommen oder auf ein besetztes Feld, um Punkte zu erhalten. Je mehr Fragen demnach im Spiel gestellt werden, um so mehr Punkte werden vergeben.

Viel Spaß!

unserem Landkreis bieten interessante Ausflugsmöglichkeiten für Schulklassen, Vereine und Familien an, die auf S. 11 näher erklärt sind. In diesen Fällen ist es ratsam, die Gruppe einige Tage vorher anzumelden und eine Führung zu beantragen, damit der Ausflug ein Erfolg wird. Durch die Verwendung öffentlicher Verkehrsmittel oder Fahrräder tragen die Ausflügler ebenfalls zum Förderprogramm der AGENDA 21 bei und wirken positiv auf die Gestaltung der Zukunft.

Vielleicht entdecken sogar die Spieler während ihrer Reise durch den Landkreis neue Verhaltensweisen, die sie übernehmen. Ideen wie „Ich könnte mal wieder auf dem Wochenmarkt einkaufen“, „Kartoffelgerichte könnte ich auch mal wieder öfter kochen“, „Die kleine Strecke lege ich mit dem Rad zurück und lasse das Auto daheim“ oder „Wo könnte man denn Sparlampen im Haus anbringen?“ sollten in die Wirklichkeit umgesetzt werden. Der einzelne Bürger kann Geld sparen, wenn er zahlreiche Informationen des Spiels ernst nimmt und auch praktiziert.

Schließlich möchte dieses Landkreisspiel auch eine besondere Freude am Spielen vermitteln und von den Medien etwas ablenken.

Durch den Kauf des Spieles unterstützen Sie die Feuchtgebiete Ampermoos, Fußbergmoos und Haspelmoor im Landkreis, für deren Pflege und Rettungsmaßnahmen ein Teil des Kaufbetrages verwendet werden soll. Dadurch finden vielleicht wieder Störche zu uns zurück, die einen Lebensraum in Form vieler Feuchtgebiete benötigen und zahlreiche Nahrungsquellen wie einheimische Amphibien, Fische oder andere Wassertiere. Auch Fledermäuse, Eulen und Birkhühner werden vielleicht wieder sesshaft in unserer Region!

Die nachhaltige Entwicklung unseres Lebensraumes hier im Landkreis schafft nicht nur zufriedene Bürger, sondern öffnet neuen Generationen den Weg in eine glückliche, lebenswerte Zukunft.

Fürstenfeldbruck, im Mai 1999



Bernhild Bernecker

Spiel Aufbau

- 1 Spielbrett
- 1 Spielanleitung
- 6 Spielsteine
- 2 achteckige Würfel
- 8 farbige Kartenblöcke mit Fragen und Ereignissen zu den Bereichen

- Strom** – Sonne
- Wasser** – See
- Naturschutz** – Rebe
- Geschichte** – Jexhof
- Verkehr** – Radfahrer
- Sozialstruktur** – Häuser
- Abfallwirtschaft** – Misthaufen
- Konsum und Ernährung** – Marktstand

Das Spiel eignet sich ab 6 Jahre und kann variiert werden je nach Alter. Weitere Fragen zu den Themen können dem Redaktionsteam zugesandt werden:

ABENTEUER BRUCKER LAND, Lagerstr. 14, 82178 Puchheim

Spielregeln für Grundschüler (6 bis 11 Jahre)

Es können 2 – 6 Spieler an dem Spiel teilnehmen.

Vor Beginn des Spieles werden die Karten nach Themen wie Wasser, Strom, etc. aufgelegt. Verwendet die Mannschaft mehrere Farbkarten, so können sie gemischt werden.

Der Spieler mit der höchsten Würfelzahl vor Beginn des Spieles beginnt.

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gewürfelt.

Jeder Spieler setzt seinen Spielstein um so viele Felder vorwärts, wie er würfelt. Trifft er auf ein „**Wissensfeld**“, so muss er eine Frage beantworten, die ihm ein Mitspieler stellt. Falls er sie beantworten kann, bleibt er stehen und würfelt bei der nächsten Runde weiter. Wer eine falsche Antwort gibt, muss 3 Felder zurück. Sollte es sich beim Ziehen um eine **Informationskarte** handeln, so wird der jeweilige Auftrag erledigt, der angegeben wird. Dabei überwachen die restlichen Spieler die Richtigkeit des Auftrages.

Wenn ein Spieler auf ein Feld trifft, auf dem bereits ein anderer Spieler steht, so kommt es zum „**Duell**“. Derjenige, der zuletzt das Feld betritt, zieht eine Wissensfrage für seinen Gegner. Weiß dieser die Antwort, so darf er stehenbleiben und der andere muss 3 Felder zurück. Kennt der Gegner die Antwort nicht, so muss er um 3 Felder zurück. Zieht der Spieler hingegen eine Informationskarte, so ist ihm persönlich das Glück hold und er erledigt den Auftrag. Dadurch verlässt er das Feld des Gegners sehr schnell.

Das Ziel erreicht man nur in **direktem Wurf**.

Sieger des Spieles ist derjenige, der zuerst das Ziel erreicht.

Das Spiel dauert je nach Anzahl der Spieler zwischen 10 und 20 Minuten.

Es wird mit einem achteckigen Würfel gespielt, wobei man bei einer 4 nochmals würfeln darf.

Viel Spaß!