

„Autobahn-Golf“ Pocket-Guide

Touristische
Unterrichtstafel



*Ein Spiel für entspannt-spannendes
Autoreisen*

4. Tippen

Jede/r von uns wählt einen Fun Fact, den er/sie für richtig hält (es muss nicht der eigene sein).

z.B.

Julia: „Ich glaube an die Flusszöhrer!“

Lars: „Ich tippe auf den alten Adal!“

Und jetzt heißt es: Augen auf!

1. Idee

Autobahn-Golf ist entstanden, weil es uns einfach zu langweilig ist, die Autobahn entlang zu heizen und wir uns schon immer gefragt haben, was sich hinter den braunen Tafeln entlang der Autobahnen verbirgt.

Durch die kurzen Abstecher

- erfahren wir mehr über die Welt um uns herum,
 - reisen wir entspannter,
 - nehmen wir plötzlich viel mehr von unserer Umgebung wahr,
 - haben wir lustigen Gesprächsstoff während langer Autofahrten und
 - lernen wir unterwegs nette Menschen und neue Dialekte kennen.
- Eine Partie dauert zwischen 10 und 30 Minuten - je nach Distanz zum Ziel und Orientierungssinn ;)

Natürlich fahren wir die ganze Zeit vorsichtig und halten uns an die Verkehrsregeln!!!

FALZ 3 - COVER & 1 AUßEN

5. Punkte sammeln

Wir starten mit 10 Punkten, die wir im Verlauf einer Runde vermehren oder verlieren können:

- Wenn wir am Ziel ankommen + 1 Punkt
- Wenn der ausgewählte „Fun Fact“ mit der Realität übereinstimmt + 2 Punkte
- Wenn wir das Ziel auf Anhieb gefunden haben („Hole in One“) + 5 Punkte
- Wenn wir entdecken, dass wir auf dem falschen Weg sind - 1 Punkt pro Richtungsänderung
- Wenn wir nach dem Weg fragen:
 - für die ersten beiden angesprochenen Personen + 1 Punkt
 - für jede weitere Person - 2 Punkte
- Wenn wir den Dialekt der angesprochenen Personen verstehen + 0,5 Punkte

2. Partie beginnen

Wenn wir eine „Touristische Unterrichtstafel“ sehen, entscheiden wir, ob wir eine Partie „Autobahn-Golf“ spielen wollen.

Schöpfer-Denkmal an der A67 bei Gernsheim

Wir schalten das Navi aus (Ton und Karte) und benutzen auch keine anderen Karten.

Wir fahren bei der nächsten Autobahnabfahrt ab und suchen das Ziel.

FALZ 2 - COVER, 1, 2 & 3 AUßEN

7. Handicap

Wie beim Golf gibt es für jedes Ziel Handicaps:

- Wenn das Ziel ab Verlassen der Autobahn ausgeschildert ist - 3 Punkte
- Wenn das Ziel mehr als 5 km von der Autobahn entfernt liegt + 1 Punkt pro angefangenen 5 km

3. Funfacts erfinden

Wir erfinden sofort drei Fun Facts über das Ziel auf der Touristischen Unterrichtstafel.

Wer oder was sind Schöpfer?

1. Kleine Scheuernfische, vergleichbar mit Spinneln, die in diesem Rheinabschnitt laichen und der Region im Mittelalter zu kulinarischer Bekanntheit verholfen haben

2. ... ein altes Adelsgeschlecht, dem schon im Mittelalter an Gerechtigkeit und Volksnähe gelegen war und die deswegen das Schöffennamt erfunden haben

3. ... Flusszöhrer, die im Nebenerwerb auch Brode entlang des Rheins gehandelt haben (schöpfen, rheinisch für treideln)

Bei vielen Zielen müssen wir einen Moment nachdenken, umso lustiger sind meistens die erfundenen Fun Facts!!!

FALZ 1 - SCHTIFT QUÄREN

7. Gewinnen

Wir schreiben die Ergebnisse kurz auf (siehe Rückseite) oder sprechen sie ins Handy.

Wer am Ende der Fahrt, die meisten Punkte gesammelt hat, hat gewonnen.

Und wir freuen uns natürlich über jede Anregung, um das Spiel weiterzuentwickeln.

Learn On ;)



Autobahn:

Name der Unterrichtsstafel:

Name d. Spieler/in

Punkte

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Autobahn:

Name der Unterrichtsstafel:

Name d. Spieler/in

Punkte

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Autobahn:

Name der Unterrichtsstafel:

Name d. Spieler/in

Punkte

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Autobahn:

Name der Unterrichtsstafel:

Name d. Spieler/in

Punkte

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Autobahn:

Name der Unterrichtsstafel:

Name d. Spieler/in

Punkte

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Autobahn:

Name der Unterrichtsstafel:

Name d. Spieler/in

Punkte

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Autobahn:

Name der Unterrichtsstafel:

Name d. Spieler/in

Punkte

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Autobahn:

Name der Unterrichtsstafel:

Name d. Spieler/in

Punkte

.....

.....

.....

.....

.....

.....