

Homepage-Text für Wahlkampf-Rallye und Wahlkampf-Rennen

Wahlkampf-rallye und Wahlkampfrennen

Zwei spannende Brettspiele rund um die Kommunalwahlen in Baden-Württemberg

Wer gewinnt die Wahlkampf-Rallye in den Kommunen in Baden-Württemberg?
Wer erreicht beim Wahltag-Rennen durch HanisauLand zuerst das Ziel?

Das Plakat bietet zwei spannende Brettspiele mit Quizfragen, Ereigniskarten und Aktionsaufgaben rund um die Kommunalwahlen in Baden-Württemberg. Die beiden Brettspiele können als niederschwelliges und ergänzendes Angebot für junge Erstwähler*innen genutzt werden. Es dient als Ergänzung bzw. Vertiefung von Wissen rund um die Kommunalwahlen in Baden-Württemberg und kann sehr gut in der Kinder- und Jugendarbeit eingesetzt werden.

Bestellt werden kann das Plakat mit den Spielplänen, Quizfragen, Ereigniskarten und Aktionsaufgaben zum Ausschneiden ab sofort und kostenlos bei der Servicestelle Kinder- und Jugendbeteiligung BW.

Spiel 1: "Wahlkampf-Rallye"

Es ist Wahlkampf und ihr kandidiert für einen Platz in eurem Kreis-, Ortschafts-, Gemeinderat bzw. in der Regionalversammlung Stuttgart. Wer zuerst das Zielfeld erreicht, wird Rät*in im Ort und hat damit das Spiel gewonnen!

- Spieler*innen: mindestens 2
- Alter: ab 10 Jahren
- Dauer: etwa 20 Minuten
- Du brauchst: Spielplan, ausgeschnittene Aktionskarten, Ereigniskarten, Wissenskarten
- Außerdem: einen Würfel, eine eigene Spielfigur pro Mitspieler*in, eine Schere

Spiel 2: "Wahltag-Rennen durch HanisauLand"

Am Wahltag findet ein Wettrennen durch HanisauLand statt. Wer schafft es am schnellsten von der Festung Sauburg zum Rathaus?

Nehmt euch das Plakat, Spielfiguren und Würfel und legt los!

- Spieler*innen: mindestens 2
- Alter: ab 8 Jahren
- Dauer: etwa 15 Minuten
- Du brauchst: Spielplan
- Außerdem: einen Würfel, eine eigene Spielfigur pro Mitspieler*in

Und so geht's:

Spielvorbereitung

Trennt mit der Schere den Spielplan von den Spielkarten ab. Schneidet alle Spielkarten einzeln aus.

Legt den Spielplan für alle gut erreichbar in eure Mitte. Sortiert die ausgeschnittenen Karten nach Aktionskarten, Ereigniskarten und Wissenskarten. Mischt die einzelnen Stapel und legt die Karten dann verdeckt auf die passenden Felder des Spielplans.

Jede*r nimmt sich eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld. Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Wer an der Reihe ist, würfelt und rückt seine Spielfigur entsprechend der gewürfelten Augenzahl vor. Landet eine Spielfigur auf einem Feld, auf dem bereits eine andere Figur steht, teilen sich beide das Feld. Die Figuren werfen sich gegenseitig nicht heraus.

Erreicht eine Spielfigur ein farbiges Aktions-, Ereignis- oder Wissensfeld, zieht ihr eine Spielkarte vom jeweiligen Stapel. Wenn die Figur auf einem **Wissensfeld** landet, liest der Sitznachbar die Wissenskarte vor. Bei einem **Aktions- oder Ereignisfeld** liest der*die Spieler*in die Karte selbst vor. Es muss nach den Anweisungen auf den Karten gehandelt werden.

Landet eure Figur auf einem gelben Feld (beim Wahlkampf-Rallye-Spiel) oder gelben Feld (beim Wahlkampf-Rennen-Spiel), muss die Abkürzung oder der Umweg genommen werden.

Spielende

Wer zuerst mit seiner Spielfigur das Ziel erreicht, hat gewonnen.

Ins Ziel gelangt man nur mit der genauen Augenzahl. Wer keine passende Augenzahl würfelt, muss die überzähligen Punkte rückwärtsgehen. Ist man zum Beispiel nur noch drei Felder vom Ziel entfernt und würfelt eine 5, muss man drei Felder vorrücken und die restlichen zwei Felder zurückgehen.

Spielvariante

Als Variante können die Wissens-/Ereigniskarten und Aktionsaufgaben separat genutzt werden. Diese bieten Erstwähler*innen sowie jungen Menschen ab 10 Jahren einen niederschweligen Zugang, um zu den Kommunalwahlen ins Gespräch zu kommen.