

Scotland Yard in Real Life – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Scotland_Yard_in_Real_Life/

Archiviert am: 2025-09-19 23:56:29

Scotland-Yard in Real Life ist ein Spiel zum Zurechtfinden mit einer Karte.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Kommunikation](#)
- [4 Vorbereitung](#)
- [5 Spielstart](#)
- [6 Ablauf einer Runde](#)
- [7 Beispiel eines Spielablaufs](#)
 - [7.1 Spielbeginn](#)
 - [7.2 Erste Runde](#)
 - [7.3 Weitere Runden](#)
- [8 Zusatzregeln](#)
 - [8.1 Doppelzug](#)
 - [8.2 Mr\(s\). X darf weglaufen](#)
- [9 Sonstige Tipps](#)
- [10 Siehe auch](#)

Scotland Yard in Real Life	
Art:	Spiel
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	6+
Leiter:	2+
Ort:	Draußen
Material:	Karte der Umgebung mit eingezeichneten Feldern Funkgeräte / Handys
Dauer:	60+ Minuten
Vorbereitung:	

Ziel

Anhand von einer Karte zu eingezeichneten Punkten navigieren

Beschreibung

Das Spiel funktioniert ähnlich wie das Brettspiel "Scotland Yard".

Die Teilnehmer*innen werden in 3-5 Gruppen aufgeteilt und bekommen jeweils ein Funkgerät und eine Karte, auf der das Spielfeld eingezeichnet ist. Ihr Ziel ist es, Mr(s). X zu fangen. Mr(s). X kann entweder von einem*r Leiter*in gespielt werden oder, wenn die Kids schon erfahrener sind, auch von einer Gruppe übernommen werden.

Das Spiel läuft in Runden ab. Mr(s). X darf sich zu Beginn jeder Runde ein Feld weiterbewegen. Sobald das geschehen ist, darf jedes Team sich ebenfalls ein Feld bewegen. Dazu müssen sie in "real life" auf das Spielfeld gehen, also den auf der Karte eingezeichneten Punkt finden. Ist ein Team am selben Feld wie Mr(s). X, haben die Teams gewonnen. Nach Ablauf einer vorher festgelegten Rundenanzahl hat Mr(s). X gewonnen. Die Teams erfahren allerdings nur alle paar Züge, wo sich Mr(s). X gerade befindet.

Die Kommunikation erfolgt über eine "Zentrale". Das sollte ein*e Leiter*in sein, die*der nicht Mr(s). X ist. Die Zentrale kommuniziert mit Mr(s). X geheim (z.B. über Telefon, WhatsApp, Signal etc.) und auch mit den Teams. Sie koordiniert das Spiel und gibt den Teams Bescheid, wenn sie ziehen dürfen.

Kommunikation

Als Spielleiter*in fungiert eine Person, "Zentrale". Die Kommunikation zwischen Mr(s). X und der Zentrale kann über einen beliebigen Kanal erfolgen, z.B. WhatsApp, Signal etc.

Die Kommunikation mit den Teams kann über einen offenen Kanal erfolgen, z.B. über Funkgeräte, sodass jedes Team alles mithören kann. Dazu sollte man vorab darauf aufmerksam machen, dass immer nur ein Team gleichzeitig reden kann.

(Es gibt bestimmt auch Funkgerät-Apps, die man verwenden kann, aber wir haben die Erfahrung gemacht, dass die Kids ganz gerne echte Funkgeräte haben)

Vorbereitung

Eine Karte von der Umgebung zeichnen, ausdrucken oder kopieren und mindestens 20 Felder einzeichnen und nummerieren. Diese Felder können z.B. an Straßenecken sein und sollten jeweils ca. 50-200 Meter voneinander entfernt sein. Danach Verbindungswege zwischen den Punkten einzeichnen, zum Beispiel durch Linien zwischen den Punkten. Dabei am besten darauf achten, dass diese Verbindungswege auch in Echt gegangen werden können, also z.B. entlang von Straßen oder Wegen sind. Außerdem sollte auch darauf geachtet werden, dass es immer wieder Kreuzungen von 3 oder mehr Wegen gibt.

Diese Karte für jedes Team, Mr(s). X und die Zentrale kopieren.

Einen Rundenplan erstellen, auf dem die Zentrale festhalten kann, wer in welcher Runde auf welches Feld zieht und wann sich Mr(s). X zeigen muss, zum Beispiel [diese Tabelle](#).

Eine Kommunikationsmethode auswählen und Funkgeräte/Handys aufladen.



Beispiel für eine Karte, hier:
Hollabrunn, Niederösterreich

Zentrale:

Zug/Spalte	Mr. X				
Start					
1					
2 (Zeigen)					
3					
4					
5					
6 (Zeigen)					
7					
8					
9					
10 (Zeigen)					
11					
12					
13 (Zeigen)					
14					
15 (Zeigen)					
16 (Zeigen)					



Ein Rundenplan für die Zentrale

Spielstart

Die Zentrale schickt jedes Team und Mr(s). X auf ein eigenes Feld und wartet, bis alle Teams an dem zugewiesenen Ort angekommen sind.

Ablauf einer Runde

Die Zentrale gibt Mr(s). X bekannt, auf welchen Feldern sich alle Teams momentan befinden. Danach antwortet Mr(s). X mit dem Feld, auf das er/sie ziehen mag und geht zu dem auf der Karte eingezeichneten Feld. Zusätzlich sollte die Zentrale Mr(s). X auch darauf aufmerksam machen, in wie vielen Zügen die Teams die Position von Mr(s). X erfahren.

Danach gibt die Zentrale den Teams Bescheid, dass Mr(s). X gezogen ist. Falls jetzt ein Zug ist, an dem Mr(s). X sich zeigen muss, gibt die Zentral jetzt die Nummer des Feldes von Mr(s). X bekannt. Danach fragt sie jedes Team, auf welches Feld es ziehen will. Sie überprüft, ob das ein gültiger Zug ist und wartet auf die Bestätigung, dass das Team am gewünschten Ort angekommen ist. Die Kommunikation mit den Teams kann so erfolgen, dass die anderen Teams mithören können und wissen, wo sich die anderen Teams befinden.

Beispiel eines Spielablaufs

Als Beispiel wird hier auf die Karte von Hollabrunn verwiesen.

Spielbeginn

9 Spieler werden in 3 Gruppen zu je 3 Spielern eingeteilt. Ein Leiter spielt Mr. X und ein weiterer Leiter ist Spielleiter (Zentrale). Dieser Leiter sowie jedes Team hat ein Funkgerät, das auf denselben Kanal eingestellt ist. Jedes Team überlegt sich einen (Funk-)Namen und der Spielleiter (Zentrale) schreibt den Namen auf seine Liste.

Die Zentrale gibt den 3 Teams jeweils eine Startposition bekannt: Team 1: 7 Team 2: 58 Team 3: 23 Mr. X: 34 (das erfahren die anderen Teams aber nicht)

Der Spielleiter (Zentrale) wartet darauf, dass jedes Team per Funk bestätigt, dass es an dem jeweiligen Punkt in echt angekommen ist. Zum Beispiel geht Team 2 zur Straßenecke Reucklstraße/Aignergasse.

Per WhatsApp gibt Mr. X Bescheid, dass er am Punkt 34 angekommen ist.

Erste Runde

Der Spielleiter gibt Mr. X per WhatsApp Bescheid, dass alle Teams angekommen sind. Mr. X antwortet per WhatsApp, dass er auf Feld 37 ziehen möchte.

Der Spielleiter funkt an alle Teams, dass Mr. X gezogen ist und fragt einzeln nach, auf welches Feld sie ziehen wollen. Team 1 funkt, dass es auf Feld 8 ziehen mag. Der Spielleiter überprüft, ob das möglich ist und bestätigt. Dieses Gespräch können alle Teams hören und wissen damit, dass Team 1 nun auf Feld 8 ist. Team 2 funkt, dass es auf Feld 59 ziehen mag. Der Spielleiter bemerkt, dass das nicht möglich ist, da diese beiden Felder nicht verbunden sind und fragt nach einem neuen Feld. Team 2 entscheidet sich für Feld 55. Team 3 funkt, dass es auf Feld 24 ziehen mag. Wieder überprüft der Spielleiter, dass es möglich ist.

Der Spielleiter wartet, bis alle Teams bestätigt haben, dass sie am jeweiligen Zielort angekommen sind.

Weitere Runden

Der Spielleiter gibt Mr. X per WhatsApp Bescheid, auf welche Felder die Teams gezogen sind. Mr. X überlegt sich nun, wohin er ziehen will und entscheidet sich für Feld 36.

In unserem Beispiel muss sich Mr. X in Runde 2 zeigen, daher funkt in dieser Runde der Spielleiter an alle Teams, dass Mr. X bei Feld 36 gesehen wurde.

Danach weiter wie in der ersten Runde

Zusatzregeln

Als Anregung für eventuelle Zusatzregeln:

Doppelzug

Mr(s). X darf einmal pro Spiel einen Doppelzug machen, also 2 Felder ziehen. Das wird den Teams dann auch bekanntgegeben.

Mr(s). X darf weglaufen

Wenn ein Team auf dasselbe Feld wie Mr(s). X kommt, muss es Mr(s). X noch fangen.

Sonstige Tipps

- Die Teams erfahren zwar nicht vom Spielleiter jede Runde, wo sich Mr(s). X gerade befindet, trotzdem kann es sein, dass ein Team Mr(s). X in der Entfernung ein paar Straßen weiter sieht. Daher sollte sich Mr(s). X versuchen möglichst vor den Gruppen zu verstecken.
- Wenn die Teams bereits etwas erfahren sind, muss der Spielleiter nicht abwarten, dass alle Teams am nächsten Feld angekommen sind und kann gleich Mr(s). X Bescheid geben.
- Der Spielleiter (Zentrale) sollte sich an einem möglichst zentralen Ort befinden, damit er in Reichweite aller Funkgerät ist.

Siehe auch

Methoden zum Thema Karte und Kompass

- [Aktivtipp aus dem JOKER - Kartenzeichenmemory](#)
- [Archäologie](#)
- [Bahnstrecken auf der Landkarte](#)
- [BiPi feiert Geburtstag](#)
- [Die Abschlusswanderung](#)
- [Die Schatzinsel](#)
- [Ein geheimer Bote](#)
- [Fotos von Kartenzeichen in der Wirklichkeit](#)
- [Gehen nach dem Kompass](#)
- [Ja-Nein-Schatzsuche](#)
- [Kompass-Reigen](#)
- [Kompass-Spiel](#)
- [Kartenzeichen-Bewegungsspiel](#)
- [Kartenzeichen-Domino](#)
- [Kartenzeichen-Kim](#)
- [Kartenzeichen-Quartett](#)
- [Modell mit Höhenschichtlinien](#)
- [Punkte im Gelände finden](#)
- [Schatzsuche](#)
- [Schatzsuche am Papier mit der Windrose](#)
- [Scotland Yard auf der Landkarte](#)
- **Scotland Yard in Real Life**
- [Windrosen-Kim](#)
- [Windrosenspiel](#)
- [Wo steht der Fotograf](#)