

www.german-games.info



Tourbuch
01.-12.08.2012

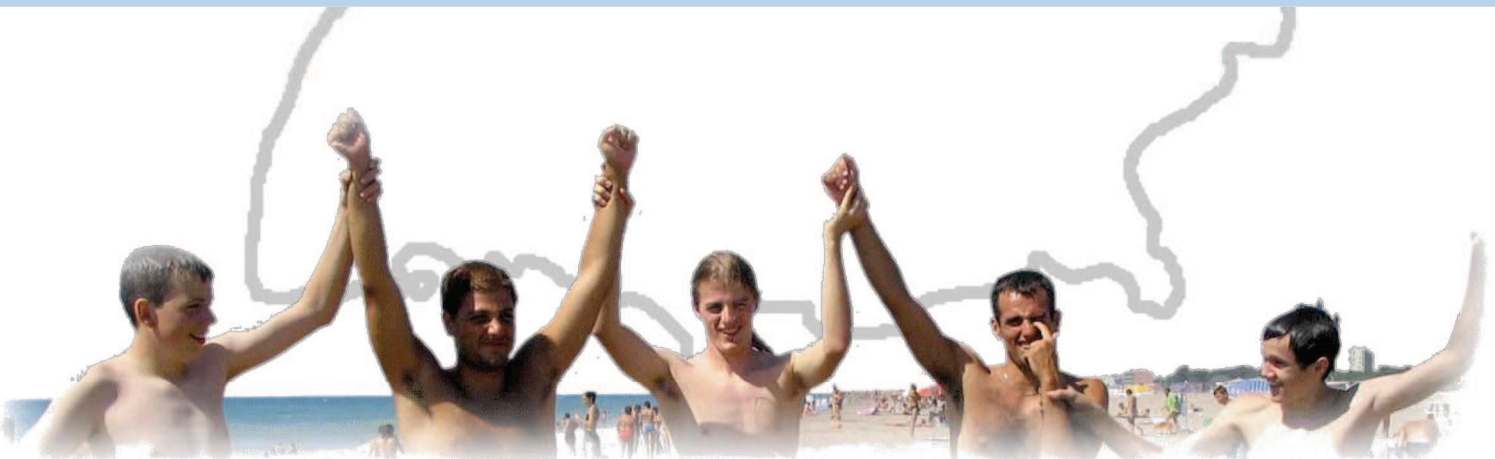
CVJM

ejw  Evangelisches
Jugendwerk in Württemberg


JONGENSCHAFT
CVJM

gefördert
durch die

AKTION 
DAS WIR GEWINNT





impresum

**GERMAN
GAMES**

**Die GERMAN-GAMES sind eine Aktion
und ein Projekt des CVJM-Gesamtverband
in Deutschland e. V. und des
Fachausschuss Jungenarbeit im
Evangelischen Jugendwerk in Württemberg (ejw).**

Diese innovative Freizeitaktion wird unterstützt von



Kontakt:

CVJM-Gesamtverband in Deutschland e. V.
Im Druseltal 8 · 34131 Kassel · Telefon 0561 3087-255
Jan-Paul Herr · german-games@jungenschaft.info
Daniel Rempe · rempe@cvjm.de

Evangelisches Jugendwerk in Württemberg
Rainer Oberländer · Haebelinstr. 1-3 · 70563 Stuttgart
Telefon 0711 9781-252 · rainer.oberlaender@ejwue.de



Lehrbuch der GERMAN-GAMES 2012

Unterstützt von:





Inhalt	Erläuterung	Seite
Impressum		
Inhaltsverzeichnis		1
Intro		2
Danke		4
Partner und Sponsoren		5
Überblick über die GG		6
Übersicht über teilnehmende Gruppen		7
Wichtige Adressen und Telefonnummern		8
Spielregeln und Hinweise	Spielregeln	9
	Informationen zur Homepage	10
	Aufgaben beantworten (Homepage)	12
	Übersicht Wertung	14
	Punktesystem	16
Allgemeine Aufgaben		18
Spielstädte		25
	Übersicht Städte	26
	Freischaltungsaufgaben	28
	Kontaktdaten Städte	32
Notizenseiten		46
Platz für Ergebnisse	Ergebnisse der Spielstädte	56
	Ergebnisse der allgemeinen Aufgaben	72
Aufgaben für die Rückfahrt		92



intro

**GERMAN
GAMES**

DEUTSCHLAND ERFAHREN

Mittwoch, 01. August 2012, 11:16 Uhr. Stuttgart, Hannover und Dresden. Die GERMAN-GAMES beginnen! 11 Tage Actionreise durch Deutschland und Herausforderungen in 16 Bundesländern warten auf euch.

Dabei werdet ihr Deutschland im wahrsten Sinne des Wortes er-fahren. Ihr werdet Land und Leute besser kennenlernen. Ihr werdet Menschen begegnen und ihre Geschichten hören. Ihr werdet Spuren deutscher Geschichte entdecken und aktuellen gesellschaftlichen Herausforderungen begegnen. Ihr werdet euch über die schönen Seiten unserer Republik freuen und vielleicht auch mal über Schattenseiten Deutschlands ärgern.

In allem werdet ihr hoffentlich Er-fahrungen machen, die euch bereichern, begeistern, nachdenklich machen, Spaß bringen oder euch movieren, euch zu engagieren.

GEMEINSCHAFT ERLEBEN

Ihr seid dabei nicht alleine unterwegs, sondern mit eurer Gruppe. Ihr reist mit Gefährten, die euch begleiten und unterstützen, mit den ihr Spaß haben könnt und mit denen ihr auch schwierige Momente meistern werdet.

Als Gefährten werdet ihr gemeinsam Aufgaben lösen, Spiele bestehen und Herausforderungen angehen. Als Gefährten werdet ihr euch mal zoffen und dann auch wieder erleben, wie es ist, sich wieder zu vertragen. Als Gefährten werdet ihr erfahren, dass es gut ist, nicht allein unterwegs zu sein – bei den GERMAN-GAMES und auch sonst im Leben. Als Gefährten werdet ihr erleben, dass als Team mehr möglich ist, als ein Einzelner schaffen kann.

„Das wird sicher nicht einfach. Doch wir wissen, dass es keiner allein schafft. Wir sind Gefährten, eine Gemeinschaft - setzen, ehrlich gesagt, alles auf „ein Blatt“, heißt es im Fanta 4 Song „Wie Gladiatoren“. Vielleicht kann das ja ein Teil des Soundtracks eurer Reise sein. Auf jeden Fall wünschen wir euch diese Erfahrung.



intro

**GERMAN
GAMES**

GOTT BEGEGNEN

Wir vertrauen darauf, dass auf dieser Reise auch Gott eurer Gefährte ist. Wir sind gespannt, wo und wie ihr ihn auf eurer Reise durch die Republik entdecken werdet.

Vielleicht im Miteinander eurer Gefährten-Gemeinschaft, vielleicht in der Begegnung mit Menschen, die ihr auf dem Weg trifft, vielleicht in spontaner Hilfe, die euch jemand gewährt oder in den Bibeltexten und Geschichten, die euch auf dem Weg begleiten werden.

Im Begleitbuch zu den GERMAN-GAMES findet ihr für jeden Tag eine biblische Geschichte oder Impulsandacht, die euch helfen können, Gott auf die Spur zu kommen. Diese Geschichten erzählen davon, wie Jesus damals mit seinen Freunden durchs Land gezogen ist. Ihr könnt darin entdecken, wer mit euch durch euer Leben ziehen will und wie es ist, Jesus als Gefährten zu haben.

Wir wünschen euch wache Augen und offene Ohren für Gottes Spuren auf eurem gemeinsamen Weg!

Wir sehen uns in Berlin! Bis dahin wünschen wir euch viel Spaß, gute Gemeinschaft und spannende Entdeckungen bei den GERMAN-GAMES 2012!

Das Projektteam der GERMAN-GAMES mit

Michael Bayer, Katrin Müller, Markus Rapsch, Daniel Rempfer, Andreas Renz, Markus Röcker, Ronald Rosenthal, Jens Sandmann, Dr. Martin Schock, Thomas Vollmer und Tobias Weissenmayer

Daniel Rempfer
Programmreferent
CVJM-Gesamtverband

Jan-Paul Herr
Projektassistent
GERMAN-GAMES

Vorsitzender
Fachausschuss
Jungenarbeit im ejw

Landesjugendreferent
ejw



danke

**GERMAN
GAMES**

Danke

sagen wir allen, die zur Verwirklichung und zum Gelingen der GERMAN-GAMES beigetragen haben.

Danke,

all denen, die uns mit Rat und Tat unterstützt haben:

Anne Braun, Eberhard Fuhr, Uli Gutekunst, Gottfried Heinzmann, Jürgen Kehrberger, Timo Klumpp, Florian Maier, Thomas Maier, Sigrid Müller, Rainer Rudolph, Matthias Ruf, Martin Weinschenk, Roland Werner, dem Posaunenensemble um Regina Graeber sowie Bundesfamilienministerin Kristina Schröder, welche die Schirmherrschaft übernommen hat.

Danken

wollen wir unseren Partnern und Kontaktpersonen:

Torsten Schmidt, CVJM Berlin e. V.

Sabine Kämpfer, CVJM Bremen e. V.

Sandra Schöne, CVJM Dresden e. V.

Astrid Schütt, CVJM emotion e. V.

Frank Langner, Evangelisches Jugendwerk Hessen e. V., Frankfurt

Stephen Kursch, Institut für Erlebnispädagogik, CVJM-Hochschule, Kassel

Evi Hofmann und Jenny Matthes, Fischkutter – Jugend- und Begegnungsstätte e. V., Rostock

Martin Schock, Evangelisches Waldheim Stuttgart-Möhringen

Gwen Schwethelm, CVJM zu Hamburg e. V.

Katrin Müller, CVJM Norddeutschland e. V., Landesverband Hannover

Michael Bayer, CVJM Pfalz e. V. - Landesverband, Otterberg

Daniel Klein, CVJM Nürnberg e. V.

Raphael Schmidt, CVJM Wittenberg e. V.

sowie den

Unterstützungsteams Lydia Michel und Andreas Renz, München
 Samuel Müller, Nürnberg.

Ohne deren großen Einsatz wären die GERMAN-GAMES nicht möglich gewesen.

Danken

wollen wir dem lebendigen Gott, der uns viele kreative Ideen geschenkt hat, der uns auch durch Enttäuschungen und Rückschläge hindurch getragen und mit der notwendigen Kraft für das Projekt ausgestattet hat.



Danke

für finanzielle Unterstützung sagen wir zunächst der Aktion Mensch. Des Weiteren danken wir der Deutschen Bahn AG, dass der Deutschlandpass wieder angeboten wurde und für Jugendliche so ein preiswertes Ticket möglich war.

Beide haben maßgeblich daran Anteil, dass die GERMAN-GAMES 2012 an den Start gehen konnten und so große Resonanz erfahren haben.

- Aktion Mensch
- Deutsche Bahn AG

Für wertvolle Dienstleistungen danken wir folgenden Partnern:

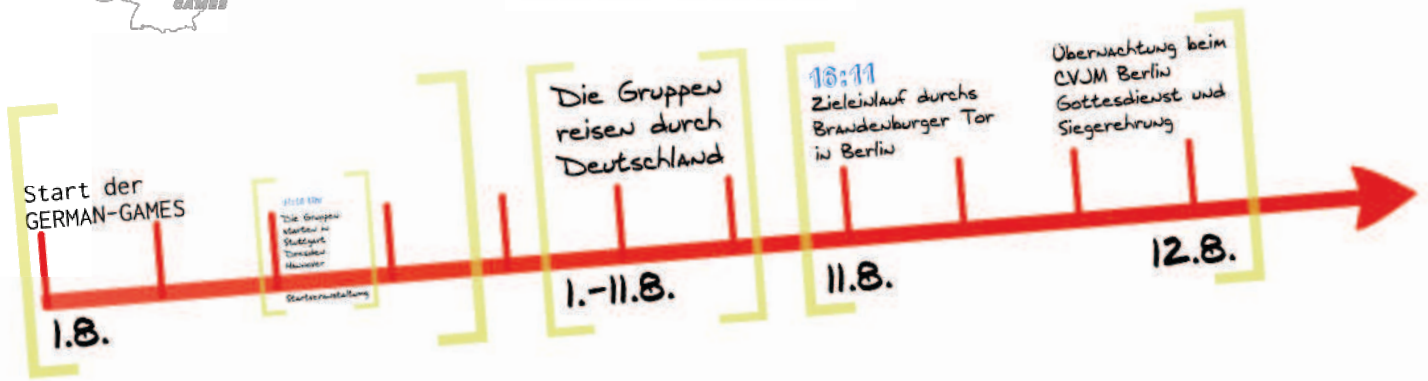
- Uli GuteKunst, Atelier für Grafikdesign und Illustration
- Martin Weinschenk, LIGHTon Eventtechnik
- Anne Stolz, CVJM Jugendgästehaus Berlin
- Mareike, Neuffer, Reisebüro Lenninger Tal

Eine wichtige Stütze für uns war die Mitarbeit der Landesverbände, die zum Teil Mitglieder in das Projektteam entsandt haben:

- CVJM Landesverband Baden e. V.
- CVJM Pfalz e. V. - Landesverband
- CVJM-Norddeutschland e. V.
- CVJM-Westbund e. V.

Außerdem danken wir natürlich ganz herzlich den Trägerinstitutionen, die einen erheblichen finanziellen Eigenanteil beigesteuert haben, damit die GERMAN-GAMES möglich wurden:

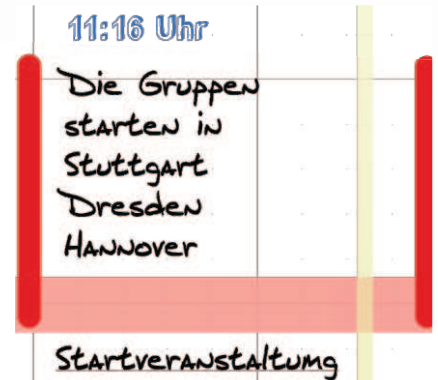
- Evangelisches Jugendwerk in Württemberg
- CVJM-Gesamtverband in Deutschland e. V.



Mittwoch, 01. August

11:16 Auftaktveranstaltungen in Stuttgart, Dresden und Hannover

- Ankommen
- Infos rund um die GERMAN-GAMES
- Mit Gott unterwegs...
- Tourbuchübergabe
- Segen



Mittwoch, 1. August – Samstag, 11. August

Spiel- und Begegnungsphase im gesamten Bundesgebiet

Samstag, 11. August

16:11 Zieleinlauf durchs Brandenburger Tor in Berlin
anschl. Empfang der Gruppen beim CVJM Berlin e. V.

- Entspannen
- Austausch
- Gemeinsam Abendessen
- Zeit für Gespräche



Sonntag, 12. August

Gottesdienst mit anschließender Siegerehrung – Abschluss der GERMAN-GAMES

- Rückblick auf die GERMAN-GAMES
- Auf Gottes Wort hören
- And the winner is...
- Mit Gottes Segen weitergehen...





Teilnehmende Gruppen der GERMAN-GAMES 2012

Ort	Name	Verantwortlich
Albstadt-Ebingen	Jungenschaft Albstadt-Ebingen	Roland Hinze
Beutelsbach	Graispeter goes to Germany	Georg Staib
Dornhan	senk ju vor träwelling	Roland Eckert
Dresden	DresTen	Felix Weise, Tillmann Reichart
Flacht	Flachter Flashboyz	Jonas Leister
Frankfurt/Main	Frankfurter Wörstscher	Kai Sohrmann
Hermannsburg	Die sechs ??????	Lewke-Björn Rudnick
Kilchberg	goD – ganz ohne Dusche	Bruno Krauß
Lauffen/Neckar	Western Tussy	Michael Braun
Oberboihingen	Die Checker vom Neck'r	Markus Mayer
Oppenweiler	Jugendkreis Oppenweiler	Markus Messerschmidt Philipp Schäfer
Satteldorf	Jungenschaft Satteldorf	Markus Beck
Schafhausen	Alles außer Hochdeutsch	Andreas Hagenlocher
Weingarten	Welfenstürmer	Ulrich Pfeifer

Zugang zum internen Bereich der Homepage

Um im internen Bereich der Homepage Aufgaben abzurufen und Ergebnisse einzutragen sowie für die Gestaltung eures Reiseblogs und der Wegstreckenrückmeldung benötigt ihr einen Benutzernamen und ein Passwort. Wir empfehlen euch ausdrücklich, diese Informationen hier zu vermerken - als kleine Gedankenstütze:

Unser Benutzernamen	
Unser Passwort	

Kontakt zum Projektteam

Um mit dem Projektteam der GERMAN-GAMES in Kontakt zu treten sind folgende Daten für euch wichtig:

Email	german-games@jungenschaft.info
Notfall-Handy (24 Stunden erreichbar)	0162 6848762
Büro ejw (Rainer Oberländer, Timm Ruckaberle)	0711 9781-252
Büro CVJM (Daniel Rempe, Jan-Paul Herr)	0561 3087-255

Im Falle eines Falles...

Ihr seid in einen Unfall verwickelt, ein Teilnehmer oder Mitarbeiter hat sich verletzt oder ist krank geworden, ihr wurdet bestohlen oder habt eure Rucksäcke verloren, ihr wisst einfach nicht mehr weiter... - kurz ihr habt einen Notfall! Dann meldet euch bei uns auf dem Notfallhandy!

Das Notfall-Handy mit der Nummer **0162 6848762** ist rund um die Uhr besetzt!

Bitte legt euch folgende Daten vor dem Anruf bereit bzw. holt euch folgende Daten ein bevor ihr anruft:

- **Welche Nummer und wer ruft an?** (Damit wir euch ggf. zurück rufen können!)
- **Wo** ist euer derzeitiger Aufenthaltsort?
- **Was** ist geschehen?
- **Wie viele sind** verletzt, betroffen? Wer ist betroffen?
- **Welche** Verletzungen bzw. sonstige Anzeichen/Ursachen sind euch bekannt?
- **Wartet** immer auf Rückfragen!

Bitte schildert uns im Notfall die Informationen in dieser Reihenfolge!



spielregeln

GERMAN
GAMES

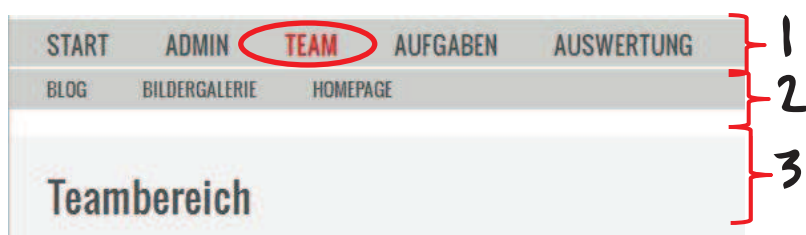
- Die GERMAN-GAMES sind ausschließlich mit öffentlichen Verkehrsmitteln und den eigenen Füßen zu bestreiten. City-Roller, Inliner oder ähnliche Hilfsmittel sind nicht erlaubt!
- Ihr seid eine Gruppe und als solche auch während der gesamten GERMAN-GAMES gemeinsam unterwegs.
- Praktische Organisation ist Notwendigkeit und Pflicht der einzelnen Gruppen: Wann fahren wir wohin? Wo übernachten wir? Was und wo essen wir?
- Jede Gruppe ist verpflichtet jeden Tag einen Reisebericht (Blog-Eintrag) sowie eine Wegstreckenmarkierung (gmap-System) zu erstellen.
- Jede Gruppe nimmt an einer Startveranstaltung teil, die am 01.08. um 11:16 Uhr in Stuttgart, Dresden und Hannover stattfinden.
- Der Zieleinlauf erfolgt am 11.08. 16:11 durchs Brandenburger Tor in Berlin. Gruppen, die nach diesem Zeitpunkt ins Ziel kommen, müssen mit einem Punktabzug rechnen.
- Jede Gruppe realisiert ein Begegnungsprojekt mit einem unserer lokalen Partner. Das Begegnungsprojekt findet außerhalb der Wertung statt.
- In jeder Stadt der GERMAN-GAMES können Gruppen zehn Spielaufgaben in der Stadt lösen. Spielaufgaben können 24 Stunden am Tag, an jedem Wochentag gespielt werden.
- Spielaufgaben müssen innerhalb von 24 Stunden nach dem erstmaligen Abrufen des jeweiligen Aufgabenblattes im internen Bereich der Homepage eingetragen werden. Ausgenommen hiervon sind Bastel- und Mitbringaufgaben, die in ausgewählten Premiumstädten während des gesamten Spiels oder am Ende des Spiels in Berlin gewertet werden können.
- In ausgewählten Städten können neben den Spielaufgaben auch Spielaktionen bewältigt werden. Dazu muss eine Anmeldung 24 Stunden vor Ankunft erfolgen. Spielaktionen sind nur während der Öffnungszeiten möglich, die im Tourbuch vermerkt sind.
- Im Tourbuch sind 25 allgemeine Aufgaben enthalten, die jede Gruppe während der gesamten Spielzeit lösen kann.
- Die Ergebnissicherung liegt in der Verantwortung der Gruppen. Die Gruppen sind selbst für das korrekte Eintragen von Lösungen auf der Homepage verantwortlich. Eine genaue Erklärung hierzu findet sich in diesem Tourbuch.
- In die Wertung gehen die Boni sowie die Abzüge ein, wie sie in der Wertungsübersicht in diesem Tourbuch dargestellt sind.
- Eine Gruppe besteht aus mindestens 4 Jugendlichen und einem erwachsenen Mitarbeiter.
- Die Aufsichtspflicht hat der Gruppenleiter (es handelt sich um eine Freizeitmaßnahme mit seiner Gruppe).

Der interne Bereich – Login

Mit eurem Benutzernamen und eurem Passwort (s. wichtige Adressen und Telefonnummern) könnt ihr euch jederzeit in den internen Bereich der Homepage einloggen.

Nach dem Login stehen euch alle Funktionen zur Verfügung, die wir im Folgenden noch einmal kurz beschreiben.

Der Aufbau des internen Bereichs – Ebenen



Der interne Bereich ist unterteilt in drei Ebenen, die ihr immer zur Navigation benutzen könnt. Der Bereich, in dem ihr euch gerade befindet wird dabei rot unterlegt angezeigt (Ebene 1).

In der Zeile darunter werden die Optionen für den ausgewählten Bereich angezeigt (2). Wiederum darunter findet ihr alle Eingabemöglichkeiten und so weiter (3).

Während der Spielphase sind vor allem die Bereiche „Team“ und „Aufgaben“ für euch relevant. Deshalb werden diese hier näher beschrieben.

Der Teambereich – Eure Orga-Plattform

Im Teambereich findet ihr eine Übersicht über die wichtigen Funktionen, die ihr während der Reise benötigt:

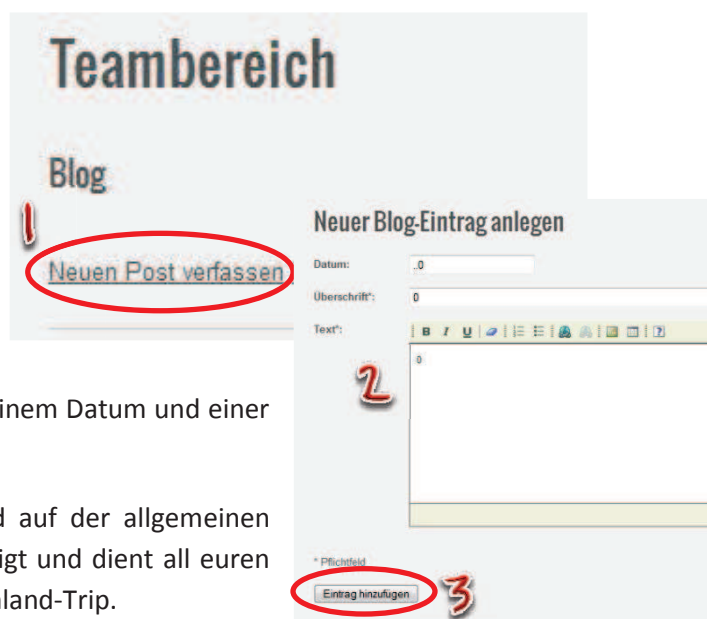
Blog-Bereich

Ihr gebt jeden Tag einen kleinen Einblick in eure Reise und Erlebnisse (s. Wertungsübersicht).

1) Dazu klickt ihr auf „Neuen Post verfassen“. Es öffnet sich ein Fenster in dem ihr nun euren Tagesbericht anlegen könnt.

2) Ihr legt euren Tagesbericht an, versehen ihn mit einem Datum und einer Überschrift.

3) Speichert euren Blog-Eintrag. Der Eintrag wird auf der allgemeinen (öffentlichen) GERMAN-GAMES-Homepage angezeigt und dient all euren Freunden und Familien zur Info über euren Deutschland-Trip.



Ihr könnt auch eure älteren Blogbeiträge editieren. Dazu einfach auf „Blog-Bereich öffnen“ klicken.

Galerie-Bereich und Team-Infos



Um euren Freunden, Verwandten und Bekannten einen Einblick in eure Reise zu geben, habt ihr die Gelegenheit, Bilder eurer Reise hochzuladen, die auf eurer Gruppenseite der GERMAN-GAMES-Homepage angezeigt werden. Dazu einfach im Teambereich auf „Neue Bildergalerie anlegen“ klicken und eine Galerie mit Schnappschüssen anlegen. Ihr könnt Bilder in diesem Bereich ebenfalls hinzufügen sowie löschen.

Auch eure Gruppeninfos könnt ihr bearbeiten. Dazu ebenfalls im Teambereich unter „Infos“ auf „Teaminfos bearbeiten“ klicken, dann könnt ihr eure Seite editieren.

Die Wegstreckenmarkierung – gmap-System



Um eure Reise durch Deutschland auch als Wegstrecke erfassen zu können, benutzen wir ein gmap-System.

1) Neue Position erfassen.

Eine Wegstreckenmarkierung ist nur alle 5 Stunden möglich, muss aber zumindest einmal pro Tag erfolgen (s. Wertungs- und Punkteübersicht). Der gmap-Bereich zeigt euch direkt an, wann eine nächste Positionserfassung möglich ist.

2) Position automatisch ermitteln.

Mit einem Klick auf „Position automatisch ermitteln“ wird eine Positionsmarkierung (google-maps Wegpunkt gesetzt). Ob dieser passt kann von euch überprüft werden.

Eine manuelle Wegpunkterfassung ist ebenfalls möglich. Dazu müssen einfach

Straße und Ort eingegeben werden.

Im gmap-Bereich wird gleichzeitig angezeigt wie viele Wegpunkte ihr übermittelt und welche Strecke ihr damit zurückgelegt habt. Außerdem wird eure zurückgelegte Strecke auf der GERMAN-GAMES-Homepage angezeigt.

Gewertet wird die Verbindung zwischen all euren Wegpunkten (Luftlinie).

Aufgaben abrufen und Ergebnisse eintragen bei den GERMAN-GAMES

Zum Start der GERMAN-GAMES steht für jede der 25 Spielstädte jeweils ein Aufgabenblatt zur Verfügung.

Die Aufgabenblätter findet ihr im internen Bereich der Homepage.

1

START **AUFGABEN** AUSWERTUNG
AUFGABEN STELLEN **AUFGABEN LÖSEN**

Aufgabenblatt für Jungenschaft Blauer Elefant

Hinweis: Der Restzeit-Countdown wird erst gestartet, wenn mit der Bearbeitung des Aufgabenblattes begonnen wird.

ID	Name	Restzeit	Status
42	01_12_Blauer_Elefant	1 30 0 Stunde Minuten Sekunden	Wartet auf Freischaltung Freischaltung: 30.01.2012 23:30:00

3

1 Einträge 1 bis 1 werden angezeigt. Gesamt: 1

- 1) Menüpunkt „Aufgaben“ auswählen
- 2) Unterpunkt „Aufgaben lösen“ auswählen.
- 3) Euer Aufgabenblatt steht hier für euch bereit. Um euer Aufgabenblatt aufzurufen, müsst ihr einen Freischaltungscode eingeben. Dieses Passwort ist die Antwort auf die so genannte Freischaltungsaufgabe.
- 4) Eure Spielzeit von 24 Stunden (35 Minuten beim Warm-up) beginnt mit dem ersten Klick auf den „Bearbeitung starten“-Button (nach Eingabe des Passworts)

Jungenschaft Blauer Elefant

st gestartet, wenn mit der Bearbeitung des Aufgabenblattes begonnen wird.

Restzeit	Status
1 30 0 Stunde Minuten Sekunden	✓ Bereit

4

Bearbeitung starten

Gesamt: 1

Aufgabenblatt ju-line-02_11_Walddorf

Wichtiger Hinweis: Nachdem die Antwort auf eine Frage eingegeben wurde, bzw. je nach Frage ein Bild hochgeladen wurde, bitte unbedingt auf den Button "Antwort abgeben" klicken.
Erst wenn die ganze Aufgaben-Zeile grau erscheint, ist die Antwort im System gespeichert. Während der Bearbeitungszeit kann diese Seite beliebig oft aufgerufen werden.

5 Bearbeitungszeit: 26.10.2011 19:30:25

Gespart ab: 26.10.2011 21:00:25

6 Verbleibende Zeit: 0 0 0
Stunden Minuten Sekunden

Aufgaben

Frage	Antwort
Jugendkreis Weiden, 72175 Dornhan-Weiden	

5) In der Kopfzeile eures Aufgabenblattes werden eure Start- und die Sperrzeit immer angezeigt.

6) Ebenfalls angezeigt wird die verbleibende Spielzeit.

Lösungen eintragen

1) Die Lösung eintippen und direkt anschließend auf Antwort abgeben klicken.

Nie mehr als eine Aufgabe beantworten und immer direkt die eingegebene Antwort speichern!

Antworten können genau einmal eingegeben, dann aber nicht mehr verändert werden.

Deshalb erfolgt eine Sicherheitsabfrage.

2) Ist die Antwort ein Bild:

„Bild hochladen“ klicken und direkt anschließend auf Antwort abgeben!

Jungenschaft Puma, 74653 Künzelsau

1 Im Oktober hat ein ehemaliger Mitarbeiter der Jungenschaft Puma geheiratet. Wie hieß die Braut und wie der Pfarrer?

2 Welches Automodell fährt unser Bürgermeister und wie lautet das Nummernschild?

3 In welcher Sportart hat ein Teilnehmer unserer Jungenschaft den Ba-Wü-Cup 2011 gewonnen?

4 Was steht momentan auf dem Sportplatz der Ann-Sophie-Schule?

A Fotografiert 5 Paare in Abendgardarobe beim Candle-Light-Dinner mit brennender Kerze im Burger King. Auf dem Foto bzw. den Fotos muss jeweils ein Indica zu erkennen sein!

Buttons: Antwort abgeben, Antwort abgeben, Bild hochladen, Antwort abgeben

Wertungssystem der GERMAN-GAMES 2012 - Übersicht

Die Gesamtwertung setzt sich zusammen aus drei Bereichen:

- 1) Aufgaben (in den Spielstädten)
- 2) Aktionen (in ausgewählten Spielstädten)
- 3) Allgemeines



I) AUFGABEN (IN DEN SPIELSTÄDTEN)

In jeder der 25 Spielstädte gibt es jeweils 10 Aufgaben zu bearbeiten. Die Aufgaben befinden sich im Internet und können mit einer Freischaltungsaufgabe (und deren Lösung) abgerufen werden.

Die 10 Aufgaben jeder Stadt gliedern sich in vier Bereiche.

Die Aufgaben können in jeder Stadt ohne Voranmeldung 24 Stunden am Tag, sieben Tage die Woche abgerufen werden.

Mit Abrufen des Aufgabenblattes startet das Zeitfenster, in dem die Aufgaben gelöst werden können. Innerhalb von 24 Stunden müssen die Ergebnisse eingetragen sein (einzige Ausnahme: Bastel- und Mitbringaufgaben).

Jede Frage kann genau einmal beantwortet werden. Ist eine Antwort abgegeben ist KEINE Korrektur mehr möglich.

Punkte gibt es für jede richtig (oder teilweise richtig) beantwortete Frage.



II) AKTIONEN

In ausgewählten Spielstädten warten Aktionen auf euch. Um diese Aktionen spielen zu können, müsst ihr euch beim Kontakt (aus dem Tourbuch) mindestens 24 Stunden vor eurer Ankunft anmelden.

Nach erfolgreicher Anmeldung könnt ihr eine Spielaktion bei einem unserer Partner vor Ort absolvieren. Das Ergebnis dieses Spiels wird direkt vom Spielleiter im Internet eingetragen.

Aus allen Ergebnissen, die bei einer Spielaktion erzielt wurden, erstellt die Spielleitung eine Rangliste. Die Gruppe mit dem besten Ergebnis erhält die Maximalpunktzahl, alle anderen Gruppen erhalten entsprechend ihres Ergebnisses anteilig Punkte.

III) ALLGEMEINES

Im Bereich Allgemeines werden allgemeine Faktoren verrechnet, die hier kurz noch einmal erklärt werden.

ANMELDEBONUS

Der Anmeldebonus wird einmalig an alle Gruppen erteilt, die sich innerhalb der Frühmelde-Phase zur Teilnahme bei den GERMAN-GAMES angemeldet haben.

WEGSTRECKENBONUS

Auf der Homepage gibt es für jede Gruppe die Möglichkeit sich über ein Smartphone einzuloggen. Bei einem solchen Login-Vorgang wird ein Wegpunkt gesetzt.

Pro Tag muss eine Meldung erfolgen, ansonsten erfolgt ein deutlicher Punktabzug.

Aus der Verbindung aller Wegstrecken (direkte Verbindung) wird die zurückgelegte Wegstrecke berechnet.

Maximal alle 5 Stunden kann ein Wegpunkt gesetzt werden. Je mehr Wegpunkte gesetzt werden, desto ausdifferenzierter die Strecke, desto mehr Punkte gibt es für die zurückgelegte Wegstrecke.

Die Punkte für die zurückgelegte Wegstrecke werden anteilig auf alle Gruppen verrechnet.

BERICHTSMALUS

Jede Gruppe hat auf ihrer Gruppenseite der Homepage german-games.info die Möglichkeit Reiseberichte einzupflegen. Einmal pro Tag muss ein solcher Bericht erstellt werden, ansonsten gibt es einen Punktabzug.

BAHNHOFSBONUS

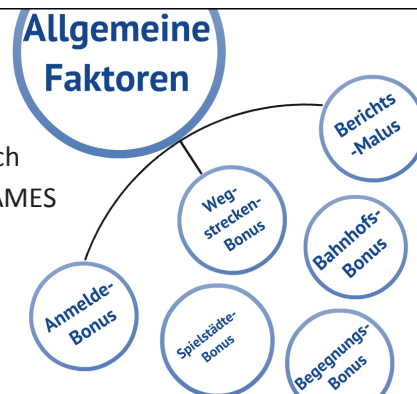
Alle Gruppen, die den Nord-, Ost-, Süd- und Westbahnhof Deutschlands bereist haben und dies jeweils durch Abrufen des entsprechenden Aufgabenblattes nachweisen können, erhalten einen einmaligen Bonus.

BEGEGNUNGSBONUS

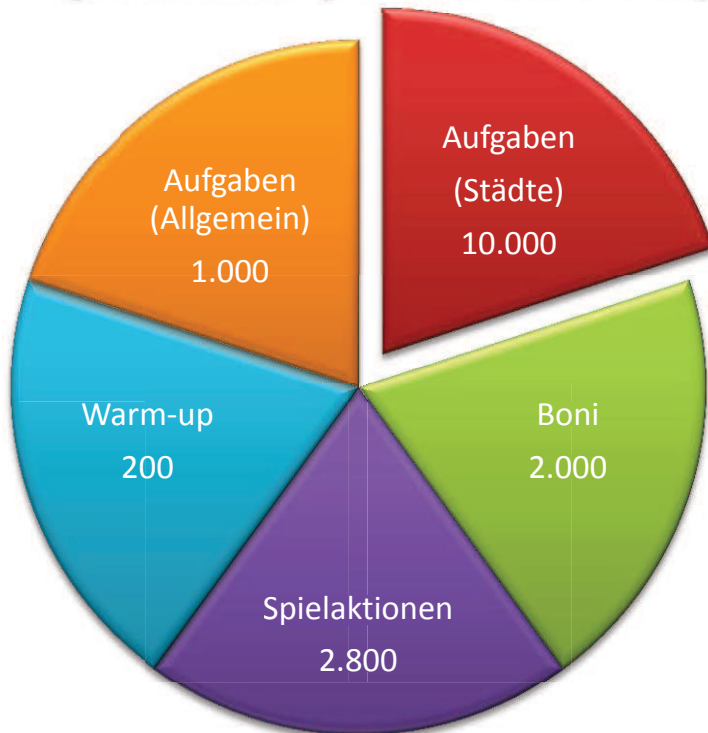
Jede Mannschaft erhält einen individuellen Stempel. Treffen sich zwei Gruppen können die Gruppen dieses Treffen durch gegenseitiges Stempeln im dafür vorgesehenen Bereich des Tourbuchs dokumentieren. Für jede Begegnung erhält die Gruppe einen Bonus. Jede Gruppe kann nur genau eine Begegnung mit jeder anderen Gruppe dokumentieren.

STÄDTEBONUS

Die Zeitdauer, die eine Gruppe benötigt um 5/10/15/20/alle Spielstädte zu erreichen (und Aufgaben zu bearbeiten) wird festgehalten. Daraus ergibt sich die Rangliste für die anteilige Verteilung des Städtebonus.



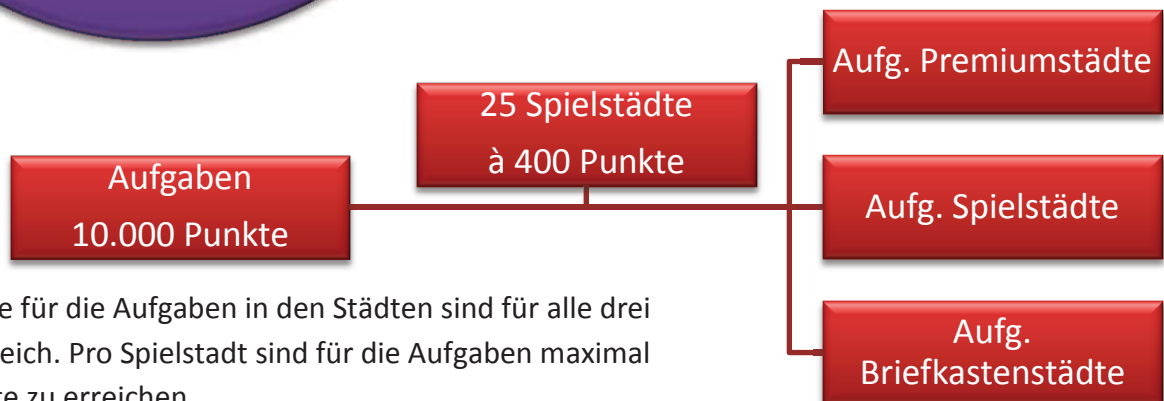
ÜBERSICHT PUNKTESYSTEM GERMAN-GAMES



Insgesamt sind bei den GERMAN-GAMES 16.000 Punkte zu erspielen.

Diese Punkte verteilen sich auf fünf Bereiche, wie in der Übersicht deutlich wird.

Diese Übersicht soll euch helfen, einen schnellen Überblick über die Gewichtung der einzelnen Bereiche zu erhalten.



Die Punkte für die Aufgaben in den Städten sind für alle drei Ebenen gleich. Pro Spielstadt sind für die Aufgaben maximal 400 Punkte zu erreichen.

Das bedeutet 40 Punkte pro Frage sind maximal möglich.



DETAILÜBERSICHT BONI

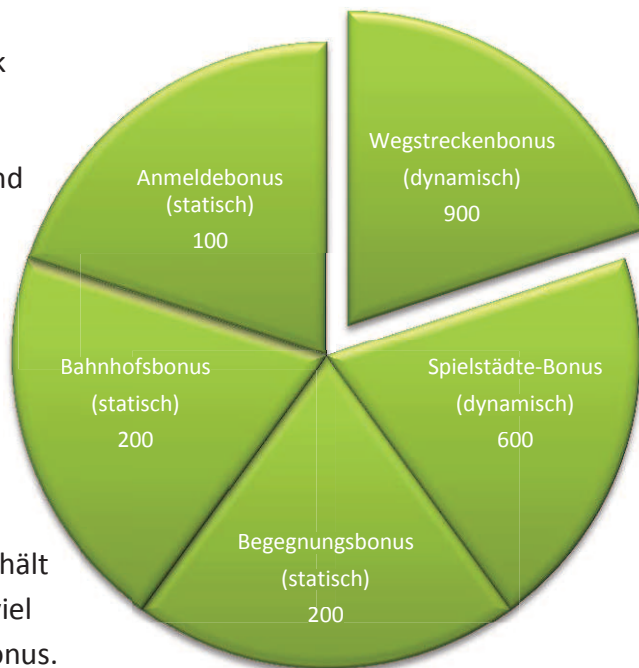
Die Verteilung der einzelnen Boni sind der Grafik rechts sowie der Übersicht zu entnehmen.

Hier noch eine Erklärung zu den dynamischen und den statischen Boni:

Ein statischer Bonus wird erteilt, sobald eine Gruppe das notwendige Kriterium erfüllt.

Bei den dynamischen Boni wird eine Rangliste aller Gruppen erstellt. Die erste Gruppe erhält die volle Punktzahl, die anderen prozentual entsprechend ihres Ergebnisses.

z. B.: Die Gruppe mit der größten Wegstrecke erhält den vollen Bonus. Eine Gruppe, die nur halb so viel Wegstrecke bewältigt hat bekommt nur 50 % Bonus.

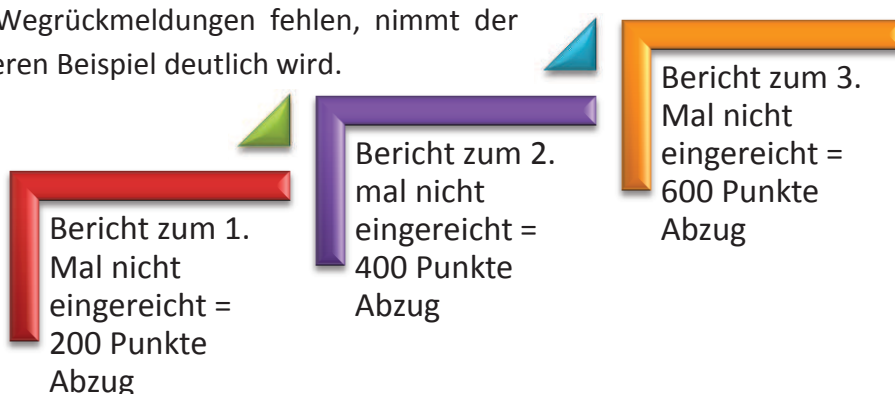


ABZÜGE - MALUSFAKTOREN

Sollte eine Gruppe versäumen, einen Tagesbericht einzureichen (Blog-Eintrag) oder sich an einem Tag nicht für die Wegstreckenmarkierung zurückzumelden, erfolgt ein Punktabzug.

Der Punktabzug für einen nicht eingereichten Tagesbericht ist doppelt so groß wie der Abzug für eine nicht zurückgemeldete Wegmarkierung.

Sollten mehrere Berichte/Wegrückmeldungen fehlen, nimmt der Abzug zu, wie aus dem unteren Beispiel deutlich wird.



Abzug für fehlende Berichte: -200 Pkte
 Abzug für fehlende Wegmarkierungen: -100 Pkte