

„Scotland Yard“ in Bussen und Bahnen

Ein spannendes und unterhaltsames Spiel im ÖPNV

Das vom Ravensburger Spielverlag entwickelte Brettspiel „Scotland Yard“ lässt sich prima in den Bussen und Bahnen des ÖPNV (Öffentlicher Personennahverkehr) spielen. Die Idee, dieses Brettspiel auf den ÖPNV zu übertragen, wurde erstmals 1992 umgesetzt.

Während solch eines Spieles erfahren die SpielerInnen ganz nebenbei, wie mobil man mit dem ÖPNV sein kann. Denn die erste und größte Hemmschwelle beim Einstieg in den ÖPNV ist die mangelnde Kenntnis über die ÖPNV-Verbindungen. Zudem wird der ÖPNV meist viel unbequemer eingeschätzt als er wirklich ist. Während des Spiels müssen sich die TeilnehmerInnen mit dem Fahrplan und Liniennetz auseinandersetzen, wenn sie das Verkehrssystem optimal zur Jagd oder zur Flucht nutzen wollen. Dieses Spiel ist also eine optimale Möglichkeit, den ÖPNV einmal unverbindlich und mit viel Spaß kennenzulernen.

Diese **BUND**aktionen soll helfen, „Scotland Yard“ in



Ihrer Stadt mit möglichst wenig organisatorischem Aufwand durchzuführen. Sie gibt dazu Tipps zur Durchführung, die Spielregeln, eine Muster-Pressemitteilung, einen Fragebogen sowie Kopiervorlagen der Fahrten- und Telefon-Protokolle. Mit einem Mängelbogen erfassen die SpielerInnen nebenbei Schwachstellen im ÖPNV.

Inhaltsverzeichnis:

- Tipps zur Durchführung.....2
- Spielregeln..... 4
- Muster-Pressemitteilung.....6
- Fragebogen.....6
- Wozu überhaupt ÖPNV?..... 7
- Mängelprotokoll..7
- Impressum.....8
- Einlegeblatt:
Fahrten- u. Telefonprotokolle

Tipps zur Durchführung

Für wen ist das Spiel geeignet?

Das Spiel eignet sich für Erwachsene, Jugendliche und Familien mit Kindern ab 6 Jahren gleichermaßen. Kinder alleine können ab ca. 12 Jahren teilnehmen. Es können also Schulausflüge, Aktivitäten von Jugendgruppen, Geburtstagsparties, Betriebsausflüge, Aktionstage wie MOA (Mobil ohne Auto), Einführungstage an Universitäten usw. damit gestaltet werden. Gemischte Gruppen aus Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen sind natürlich auch möglich.

Öffentlichkeitsarbeit

Möchte man die Aktion für die Öffentlichkeit anbieten, empfiehlt sich etwa sieben Tage vorher eine Pressemitteilung mit einer Anmeldefrist von drei Tagen (s. Muster-Pressemitteilung) herauszugeben. Dann bleibt noch genügend Zeit für eine telefonische Anmeldung und vorherige Gruppeneinteilung. Die örtlichen Medien werden sicher gern über diese spannende Aktion berichten. Das Verteilen von Faltblättern, Plakaten usw. ist wesentlich aufwändiger und findet deutlich weniger Gehör.

Optimaler Spieltag

Als Spieltag bietet sich am besten der Samstag an, da an Sonntagen die ÖPNV-Verbindungen evtl. zu sehr ausgedünnt sind. Schulklassen oder andere Gruppen, die auch in der Woche Zeit haben, können natürlich auch in der Woche – mit meist mehr Verbindungen – spielen. Dabei sollte man aber die Hauptverkehrszeiten meiden. Die heißeste Sommerzeit sowie Kälte und viel Regen sollte ebenfalls gemieden werden.

Gruppengröße und Einteilung

Grundsätzlich empfiehlt sich eine Gruppengröße von drei bis vier Personen. Mehr als vier SpielerInnen sollten nicht in einer Gruppe sein, da sie sonst leicht „arbeitsunfähig“ wird. Etwa fünf Detektiv-Gruppen sollten eine Mr. X-Gruppe jagen. Je größer der Verkehrsbereich, desto mehr Detektiv-Gruppen sollten die Verfolgungsjagd aufnehmen.

Die Gruppen sollten nach Möglichkeit bereits vor Spielbeginn eingeteilt werden, um am eigentlichen Spieltag etwas Zeit

zu sparen. Jede Gruppe, auch Mr. X, bekommt eine Nummer, die das ganze Spiel über beibehalten wird. Die Bezeichnung „Mr. X“ wandert also bei mehreren Spieldurchläufen von Gruppe zu Gruppe.

Spieldauer

Auch die vorher festgelegte maximale Spieldauer hängt von der Größe des Verkehrsbereiches ab. Für den Verkehrsverbund Region Kiel hat sich z.B. eine maximale Spieldauer von vier Stunden bewährt. Das Treffen der TeilnehmerInnen sollte mindestens 30 Minuten vor dem Aufbruch der Mr. X-Gruppe erfolgen, damit genügend Zeit zum Einteilen der Gruppen und Erklären der Spielregeln ist.

Spielregeln

Die in dieser Broschüre abgedruckten Spielregeln wurden an die Bedingungen im Verkehrsverbund Region Kiel angepasst. Sie müssen für die jeweilige Verkehrssituation modifiziert werden, was z.B. die erlaubten Verkehrsmittel oder die Spieldauer betrifft. Die entsprechenden Textabschnitte sind kursiv geschrieben. Sie sind auch im Internet (s. Impressum) abrufbar. Es empfiehlt sich, die Spielregeln sehr gut zu erklären, da die den Spielern mitgegebenen Spielregeln unterwegs oft nicht mehr gelesen werden. Als erstes weist man die Mr. X-Gruppe in die Spielregeln ein, da diese eine halbe Stunde früher aufbricht. Insbesondere sollten alle Gruppen darauf hingewiesen werden, dass sie den Fahr- und Liniennetzplan ausgiebig benutzen, um durch Kombinieren die optimalen Verbindungen herauszubekommen.

Was wird benötigt?

Pro SpielerIn wird eine Tageskarte für den entsprechenden ÖPNV-Bereich benötigt. Da dies bei guter Öffentlichkeitsarbeit eine optimale Werbung für das Verkehrsunternehmen darstellt, sollte man dort auf alle Fälle um Freikarten nachfragen. Dies gilt auch für die benötigten Telefonkarten, für die man z.B. bei einem örtlichen Telefon-Unternehmen nachfragen kann. Eventuell liegen 6 DM-Telefon-Karten zur Werbung bereit. Solch eine Karte reicht pro Gruppe und für mehrere Spiele, da nur etwa 2 DM vertelefoniert werden. Gelingt eine finanzielle Unterstützung nicht, müssen die Teilnehmer einen Unkostenbeitrag leisten.



Weiterhin benötigt jede Gruppe zwei bis drei Fahrpläne samt Liniennetzplänen, die im günstigsten Fall das Verkehrsunternehmen stellt. Jede Gruppe sollte zur Dokumentation ein Fahrtenprotokoll und zwei Telefonprotokolle sowie ein ÖPNV-Mängelprotokoll erhalten und ausfüllen. Ein bis zwei Klemmbretter pro Gruppe erleichtern das Schreiben. Kugelschreiber und Uhren bitte nicht vergessen.

Erkennungszeichen

Damit die Gruppen einander als Detektive bzw. Mr. X erkennen und die ganze Aktion in der Öffentlichkeit besser auffällt, sollten sie z.B. alle eine Baseball-Mütze tragen. Die Mr.X-Gruppe trägt eine andere Farbe als die Detektiv-Gruppen. Da zum Teil Jugendliche beim Spiel keine Baseball-Mützen tragen wollen, kann auch auf auffällige Armbinden, Halstücher, T-Shirts oder Umhängebänder zurückgegriffen werden. Baseball-Mützen haben den Vorteil, dass sie auffällig sind und auch in/aus einem fahrenden Bus zu erkennen sind, da sie auf dem Kopf getragen werden. Diese sind günstig bei Werbemittelversandhäusern oder von Sponsoren (mit Werbung) zu beziehen, bzw. notfalls von den Teilnehmern mitzubringen oder vom Veranstalter zu stellen.

Fahrten-/Telefon- und ÖPNV-Mängelprotokolle

Alle Gruppen sollten vorgefertigte Protokolle (s. Muster) ausfüllen. Insbesondere Jugendliche sollten noch einmal deutlich auf den Sinn und die Vorteile des Ausfüllens hingewiesen werden. Im Einzelnen sollte jede Gruppe ein Fahrtenprotokoll, ein Mängelprotokoll und der besseren Übersicht wegen zwei Telefonprotokolle bekommen – letzteres wird auch in der Telefonzentrale benutzt. Das Abstempeln von Entwerter-Prüfkarten, das sind Blanko-Fahrkarten, die man vom Verkehrsunternehmen beziehen oder selbst aus Karton schneiden kann, ist auch möglich, aber sehr mühsam zu kontrollieren. Am besten lässt man Fahrtenprotokolle ausfüllen und zusätzlich – der besseren „action“ wegen – Entwerter-Prüfkarten abstempeln.

Das ÖPNV-Mängelprotokoll soll helfen, den ÖPNV auf seinen Service hin zu beurteilen. Die ausgefüllten Protokolle werden vom Veranstalter mit der Bitte um Prüfung an das jeweilige ÖPNV-Unternehmen

weitergeleitet. So kann das Spiel auch zur Verbesserung des ÖPNV-Angebotes beitragen.

Telefonzentrale

In der Telefonzentrale laufen die Informationen zusammen, d.h. die Meldungen von der Mr. X- und den Detektiv-Gruppen. Dort findet die Spielregie statt. Die Räume sollten etwa 30 Personen fassen können. Man benötigt ein Telefon. Wird ein ISDN-Telefonanschluss benutzt, lässt sich kontrollieren, ob die Teilnehmer Handys benutzen. Zwei bis drei Personen in der Zentrale reichen aus. Mit Hilfe des Telefon-Protokolls können die Meldungen



übersichtlich festgehalten werden. Es ist wichtig, dass die Personen in der Telefonzentrale bei der Meldung der Gruppen genau nachfragen, wo an welchem Ort und vor allem an welcher Haltestellen sie sich befinden. Fehlen diese Angaben, kann den anderen Gruppen nichts mitgeteilt werden und somit keine Kommunikation untereinander entstehen.

Den Detektivgruppen sollte deutlich gemacht werden, dass sie bei guter Kommunikation untereinander (mit Hilfe der Telefonzentrale) bessere Chancen haben, Mr. X zu fangen. Aus diesem Grunde gewinnen alle Detektiv-Gruppen zusammen, wenn eine Gruppe Mr. X fängt. Eventuell lässt sich das Geschehen in der Zentrale mittels verschiedenfarbiger Stecknadeln auf einem auf einer großen Korkpinnwand aufgehängten Liniennplan mit den Haltestellen optisch darstellen. Die Benutzung von Handys empfiehlt sich nicht, da die SpielerInnen dann nicht gezwungen sind, das Verkehrsmittel zu verlassen. Die Be-

nutzung von Handys ist zudem in Bussen meist verboten. Die Telefonzentrale sollte möglichst im Zentrum (Bahnhofsnahe) der Stadt liegen, da dort die meisten ÖPNV-Verbindungen vorhanden sind.

Richtungsvorgabe

Um ein Verteilen der Detektiv-Gruppen über den gesamten Verkehrsbereich zu unterstützen, empfiehlt es sich, den Detektivgruppen Zielvorgaben für die erste Fahrt zu machen. Sonst besteht die Tendenz, dass alle Detektiv-Gruppen mangels ungenügender vorheriger Absprache in Bahnhofsnahe herumlungern. Als Zielvorgabe bieten sich die Endhaltestellen in den einzelnen Stadtteilen bzw. Orten und der Bahnhof an. Die Karten mit den Zielvorgaben werden nach dem Aufbruch der Mr. X-Gruppe unter den Detektiv-Gruppen ausgelost. Diese Zielvorgaben werden Mr. X bei seinem ersten Anruf (um 11.00 Uhr) mitgeteilt.

Preise und Urkunde

Viele TeilnehmerInnen wünschen sich einen kleinen Preis für die Gewinner oder eine Urkunde für jeden Teilnehmer.

Abschlusstreffen

Ein anschließendes gemeinsames Buffet in der Telefonzentrale, zu dem jeder etwas beisteuern sollte, rundet das Spiel ab und ermöglicht einen Erfahrungsaustausch und neue Kontakte zwischen Spielern und Veranstaltern.

Spielregeln für „Scotland Yard“

1. Ziel des Spiels

Die Detektiv-Gruppen haben die Aufgabe, zusammen die Mr. X-Gruppe festzunehmen. Die Mr. X-Gruppe gilt als festgenommen, sobald mindestens eine Detektiv-Gruppe der Mr. X-Gruppe

a) an der selben Haltestelle/ am selben Bahnhof

b) im selben Bus/Zug/Schiff begegnet und eine Person der Detektiv-Gruppe eine Person der Mr. X-Gruppe berührt.

2. Verkehrsmittel

Benutzt werden dürfen im gesamten Verkehrsverbund:

- alle Busse
 - alle Schiffe der Förde- /Schwentine-Linie
 - alle Züge des Nahverkehrs: Regionalbahn (RB) und Regionalexpress (RE)
- Nicht erlaubt sind InterCity (IC), InterCityExpress (ICE), Interregio (IR).

3. Strecken und Umsteigen

Die Detektive und Mr. X können jederzeit zwischen den Verkehrslinien wechseln. Alle Gruppen müssen sich ständig in Bewegung befinden. Warten an Haltestellen ist nur bis zum Eintreffen der gewünschten Linienverbindung erlaubt. Dauerwarten an Knotenpunkten ist unfair. Ebenso das Zurücklegen von Strecken zu Fuß, außer zur Telefonzentrale. Alle Gruppen müssen bei jedem Fahrtantritt und Fahrtende zur Kontrolle eine Blankokarte abstempeln und ein Fahrtenprotokoll führen.

4. Meldung

Die Mr. X-Gruppe muss sich regelmäßig zur vollen und halben Stunde in der Zentrale melden, die Detektiv-Gruppen können sich melden.

Bei jedem Anruf

a) ist der aktuelle Standort der Gruppe mitzuteilen und

b) kann der zuletzt gemeldete Standort aller anderen Gruppen samt Uhrzeit der Meldungen abgefragt werden.

Sollte Mr. X gefangen werden, muss dieses sofort der Zentrale gemeldet werden. Die Telefonzentrale entscheidet, ob eine weitere Runde gespielt wird (s. 8.3).

4.1 Mr. X-Gruppe

Die Mr. X-Gruppe muss sich regelmäßig zur vollen und halben Stunde (plus/minus 5 Minuten) melden; eine verpasste Meldung führt zum Sieg der Detektiv-Gruppen. Die erste Meldung muss also bei einem Start des Spiels um 10.30 Uhr um 11.00 Uhr (10.55 Uhr bis 11.05 Uhr) erfolgen. Dann erfährt Mr. X die Zielvorgaben der Detektive. Den Detektiven wird jedoch erst der Standort von der Meldung um 11.30 Uhr mitgeteilt.

Während der Telefonate der Mr. X-Gruppe muss immer eine Person aus der Mr. X-Gruppe an der Haltestelle warten.



4.2 Detektiv-Gruppen

Die Detektive steuern als erstes Fahrtziel die ausgeloste Zielvorgabe an. Nach dem ersten Anruf ab 11.30 Uhr dürfen sie, auch wenn sie das Ziel noch nicht erreichen konnten, die Spur von Mr. X direkt aufnehmen. Die Detektiv-Gruppen können, müssen sich aber nicht in der Zentrale melden. Am sinnvollsten melden sie sich jeweils 5 Minuten nach der vollen und halben Stunde, also nachdem sich Mr. X gerade gemeldet hat.

Die Detektiv-Gruppen sollten also nicht in den für Mr. X festgesetzten Zeiten in der Telefonzentrale anrufen, da sich Mr. X sonst darauf berufen könnte, dass zur vorgegebenen Zeit ständig besetzt war. Die Detektiv-Gruppen sollten kurze Nachrichten, wie z.B. das Ziel ihrer weiteren Reise, Bitten und Informationen an andere Detektiv-Gruppen durchgeben lassen. Diese Nachrichten darf die Zentrale bei Nachfrage auch an Mr. X weitergeben. Wenn eine Detektiv-Gruppe telefoniert, müssen alle mit zur Telefonzelle gehen! Keiner darf an der Haltestelle warten.

5. Telefonanschluss der Zentrale

Tel.:

Es darf nur aus öffentlichen Telefonzellen und nicht mit Handys telefoniert werden.

6. Tragen eines Erkennungszeichens

Alle Mitglieder jeder Gruppe müssen zur gegenseitigen Erkennbarkeit ständig die entsprechende Baseball-Mütze, bzw. die Umhängebänder, Armbinden oder Halstücher tragen.

7. Aufenthalt am Bahnhof/an der Bushaltestelle

Die Gruppen haben sich – außer zum Telefonieren – an Bahnhöfen, Haltestellen, in Zügen oder in Bussen aufzuhalten. *Innerhalb von Bahnhöfen sollte sich die Mr. X-Gruppe in der Eingangshalle, am Bahnsteig oder in der Telefonzelle aufhalten.* In den Zügen und Busse sollte sich Mr. X im vordersten Zugabteil oder Busabschnitt aufhalten.

8.1 Spielbeginn und -ende

Unser Spiel beginnt um 10.30 Uhr mit dem Aufbruch der Mr. X-Gruppe. Die Detektive schwärmen um 11.00 Uhr aus. Das Spiel ist spätestens nach 4 Stunden, also um 14.30 Uhr beendet, oder wenn:



a) eine Person der Mr. X-Gruppe von einer Person einer Detektiv-Gruppe berührt worden ist.

b) die Mr. X-Gruppe ihrer Meldepflicht in der Zentrale nicht nachkommt.

c) es Mr. X gelungen ist, 4 Stunden, also bis 14.30 Uhr, unentdeckt im VRK herumzufahren.

Falls M. X gefasst wurde, muss dieses sofort in der Zentrale gemeldet werden.

Nach Spielende kommen alle MitspielerInnen direkt zur Telefonzentrale (Adresse) zurück. Dort treffen wir uns noch zu einem Erfahrungsaustausch und verspeisen die mitgebrachten Leckereien.

8.2 Gewinner

Im Falle des Spielendes a) oder b) siegen die Detektiv-Gruppen, und zwar alle zusammen, im Fall c) die Mr. X-Gruppe.

8.3 Weiterspiel

Falls Mr. X schnell gefangen wird, kann eine zweite oder dritte Runde gespielt werden. Dazu gibt die Telefonzentrale den Auftrag, dass die Mr. X-Gruppe und die erfolgreichen Detektive ihre Rolle und ihre Baseball-Mützen bzw. Erkennungszeichen vor Ort tauschen. Die neuen Detektive müssen wieder eine halbe Stunde warten, bevor sie zur neuen Jagd starten. Sie müssen sich natürlich solange dort aufhalten, wo sie nicht mitbekommen können, wohin Mr. X verschwindet. Die anderen Detektive müssen nicht unbedingt informiert werden.

Pressemitteilung

Datum

Mit dem [Veranstalter] auf Verfolgungsjagd im Verkehrsverbund [örtlicher Verkehrsverbund]

Spielerbegeisterte Erwachsene, Jugendliche und ganze Familien können an einer spannenden Verfolgungsjagd durch den gesamten Verkehrsverbund [örtlicher Verkehrsverbund] teilnehmen. Der [Veranstalter] bietet mit materieller Unterstützung des [Verkehrsverbundes] und der [Teleunternehmen] allen Interessierten einen ganz besonderen Spaß: Scotland Yard „life“ – eine echte Jagd auf Mr. X. Das vom Ravensburger Spieleverlag entwickelte Brettspiel wurde für dieses Spiel auf den realen ÖPNV übertragen.

In kleine Gruppen von 3 - 4 Personen aufgeteilt, jagen die Detektive am [Datum] das Mr. X-Team. Erst wenn eine der Detektiv-Gruppen eine Person aus dem Mr. X-Team zu fassen bekommt, gilt Mr. X als gefangen. Da kann es schon mal passieren, dass den Detektiven eine Bustür vor der Nase zuschlägt, in den sich die Gejagten gerade noch flüchten können. Wenn die Mr. X-Gruppe nach vier Stunden nicht gefangen worden ist, hat sie das Spiel gewonnen.

Alle 30 Minuten muss sich Mr. X in der Telefonzentrale melden, um seinen Standort durchzugeben, den die Detektive dort abfragen können. Auch Taktiktipps können die Detektive über die Telefonzentrale austauschen. Wichtig ist eine gute Zusammenarbeit der Detektive auch innerhalb des Teams. „Mit der Aktion läßt sich zeigen, wie einfach Bus und Bahn fahren ist, wenn man Fahrpläne lesen kann“, so [Name] vom [Veranstalter].

Beginn der Jagd, die etwa 4 Stunden dauern wird, ist am [Datum] um [Uhrzeit] beim [Veranstalter]. Anmeldungen sind bis [Datum] beim [Veranstalter] unter der Telefon-Nr. [Telefon-Nr.] möglich. Mitzubringen sind eine Baseball-Mütze als Erkennungszeichen und eine Kleinigkeit für ein anschließendes gemeinsames kaltes Buffett. Die Tagesnetzkarten und Fahrpläne werden vom Verkehrsverbund [örtlicher Verkehrsverbund] sowie die Telefonkarten von der [Teleunternehmen] zur Verfügung gestellt.

Bei Rückfragen:
[Name und Telefon-Nr. des Veranstalters]



Fragebogen

Um einen Überblick über die Verbreitung dieser Spiel-Idee zu bekommen, bitten wir alle, die dieses Spiel umsetzen, den 1. Abschnitt des ausgefüllten Fragebogens an den **BUND**, Landesverband S-H, zurückzuschicken. Desweiteren bitten wir um Verbesserungsvorschläge aller Art.

Veranstalter _____ Anzahl der Spiele/Gruppen _____

Anzahl der Teilnehmer _____ Alter der Teilnehmer _____

Verbesserungsvorschläge zum Spiel _____

Wozu überhaupt Öffentlicher Personennahverkehr (ÖPNV) ?

Es steht doch sowieso jedem ein Auto zur Verfügung! 1995 waren je 1000 Einwohner 508 Pkw und Kombis zugelassen (1). Statistisch betrachtet, verfügt also jeder zweite Bürger über ein Auto. Die Pkw sind jedoch sehr unterschiedlich in der Bevölkerung verteilt. Eine repräsentative Befragung in drei Kieler Ostufer-Stadtteilen ergab 1999, dass 36 % der Haushalte keinen Pkw zur Verfügung haben (2). Auch gibt es geschlechtsspezifische Unterschiede. So haben zwar 70 % der Männer über 18 Jahren, aber nur 35 % der Frauen ständig ein Auto zur Verfügung (3). Menschen, die in Städten wohnen, besitzen weniger Pkw als Menschen vom Lande. Offiziell wird der ÖPNV meist gelobt und gilt als besonders förderungswürdig. Hinter den Kulissen sprechen die Planer oft jedoch davon, dass der ÖPNV nur für die drei A's wichtig sei: Arme, Alte und Auszubildende. Interessanterweise planen ja hauptsächlich Männer unsere Städte und Straßen...

Dabei verbraucht der Stadtbus pro Personenkilometer weniger Energie, produziert weniger Schadstoffe und braucht nur ein Fünftel der Fläche (4) gegenüber einem Auto. Der ÖPNV ist natürlich auch deutlich leiser als der Motorisierte Individualverkehr (MIV). Meist wird der ÖPNV von Nicht-Benutzern schlechter eingeschätzt als er wirklich ist....(1)

Was bedeutet höhere Mobilität?

Die Mobilitätsrate, die Zahl der durchschnittlichen Wege pro Einwohner und Tag hat sich von 1976 bis 1989 um 3,4 %, also

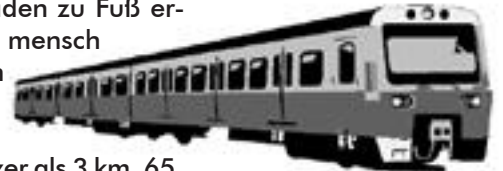
so gut wie nicht erhöht. Sie betrug 1989 2,7 Wege pro Tag. Die durchschnittliche Länge pro Weg hat sich dagegen um 15 % von 8,8 auf 10,1 km verlängert. Der Zeitaufwand pro Weg hat sich um 4,6 % von 22 auf 23 Minuten verlängert. Wie geht das? Die mittlere Geschwindigkeit, mit der die Wege zurückgelegt wurden, hat sich von 24 auf 27 km/h (plus 12,5 %) erhöht (1).

Verändert haben sich also vor allem die Länge der Wege und die Geschwindigkeit. Die Fahrten zu Arbeit, Einkaufen und Erholung wurden immer länger, so dass immer mehr auf das Auto zurückgegriffen wird. Früher konnte der Tante-Emma-Laden zu Fuß erreicht werden, heute fährt mensch mit dem Auto zum Einkaufen auf die „grüne Wiese“.

Mehr als die Hälfte aller zurückgelegten Wege sind kürzer als 3 km. 65 % (in der Fläche) und 69 % (in den Zentren) sind kürzer als 5 km, befinden sich also in guter Fahrradentfernung. 28 % (in den Zentren) bzw. 32 % (in der Fläche) der Wege sind gar nur 1 km lang, können also auch bequem zu Fuß zurückgelegt werden. (5)

Literatur:

- (1) Feigl, Ludger: „Handlungsmöglichkeiten zur Verkehrsverlagerung im Berufsverkehr durch Mobilitätsmanagement“, Hamburg, 1999, Arbeitsberichte zur Verkehrssicherheit, ISSN 1434-1344, Berufsgenossenschaft für Gesundheitsdienst und Wohlfahrtspflege
- (2) Einflussgrößen und Motive der Fahrradnutzung im Alltagsverkehr, Technische Universität Darmstadt, Planungsgem. Verkehr, Inst. Wohnen und Umwelt, Darmstadt 1999
- (3) Verkehr in Zahlen, 1998, Bundesministerium für Verkehr
- (4) Monheim, Heiner, Monheim-Dandorfer, Rita: „Straßen für alle – Analysen und Konzepte zum Stadtverkehr der Zukunft“, Rasch und Röhrling Verlag, Hamburg, 1990
- (5) „Nahverkehr in der Fläche“, VDV/Socialdata GmbH, Köln 1994



Bitte an das Verkehrsunternehmen weiterleiten

ÖPNV-Mängelprotokoll vom _____

Fahrplan ist unübersichtlich/unverständlich _____

Liniennetz ist unübersichtlich/unverständlich _____

Folgende Busse fahren zu früh ab _____

Folgende Busse fahren zu spät ab _____

Zu lange Wartezeiten bei folgender Umsteigebeziehung _____

Folgende Busse waren zu voll _____

Unfreundliche/r Busfahrer/in _____

Der Niederflerbus wurde an der Haltestelle trotz Bedarfs nicht abgesenkt _____

Folgende Haltestelle war verdreckt _____

Bei folgender Haltestelle fehlten die Fahrpläne/Liniennetze _____

Der Bund für Umwelt und Naturschutz Deutschland e.V.

ist eine bundesweit tätige Naturschutzorganisation und hat mehr als 270.000 Mitglieder. Heute sind wir mit 16 eigenständigen Landesverbänden und über 2.000 **BUND**-Gruppen einer der größten Umweltverbände in Deutschland.

Um bei Eingriffen in die Natur schnell reagieren zu können, unterhält der **BUND** in allen Bundesländern Geschäftsstellen, die durch zahlreiche Kreisgeschäftsstellen und Ortsgruppen unterstützt werden. Der **BUND** ist demokratisch organisiert. Welche Themen in den Orts- und Kreisgruppen behandelt werden, entscheiden die Gruppen vor Ort. Alle Mitglieder bis 25 Jahre sind eigenständig in der **BUND**jugend organisiert. Der **BUND** ist nach §29 des Bundesnaturschutzgesetzes staatlich anerkannt und parteipolitisch neutral. Er finanziert sich aus Mitgliedsbeiträgen und Spenden.

Der **BUND** lebt vom ehrenamtlichen Engagement seiner Mitglieder und ist offen für alle. Wir brauchen Ihre Bereitschaft zu persönlichem Einsatz für unsere Lebenswelt, Ihr Interesse und Ihre speziellen Kenntnisse zur Mitarbeit: Nutzen Sie Ihr Potential und schauen Sie einfach mal bei ihrer örtlichen **BUND**-Gruppe herein!

Bitte unterstützen auch Sie unsere wichtige Arbeit für Natur und Umwelt als Mitglied oder Spender:

Impressum: **BUND**aktionen wird herausgegeben vom Bund für Umwelt und Naturschutz Deutschland (**BUND**), Landesverband Schleswig-Holstein e.V., Lärchenstr. 22, 24103 Kiel,
Tel.: 0431-6 60 60-0, Fax 0431-6 60 60-33
eMail: bund.s-h@bund.net, Internet: www.umwelt.schleswig-holstein.de/servlet/is/1017

Text und Gestaltung: Kirsten Kock
Fotos und Beratung: Thorsten Brandt (Fahrgastverband PRO BAHN)

BUND Spendenkonto, Sparkasse Kiel, BLZ 210 501 70, Konto-Nr. 92 006 006



Beitrittserklärung

Hiermit erkläre ich meinen Beitritt zum Bund für Umwelt und Naturschutz Deutschland e.V. (**BUND**) zu folgendem Jahresbeitrag (Mitgliedschaft im Landesverband Schleswig-Holstein enthalten):

- | | | |
|--------------------------|--|------------------------|
| <input type="checkbox"/> | Einzelmitglied | DM (mindestens 90 DM) |
| <input type="checkbox"/> | Familie (bis 16 Jahre frei) | DM (mindestens 120 DM) |
| <input type="checkbox"/> | Mitglied auf Lebenszeit | DM (einmalig 3000 DM) |
| <input type="checkbox"/> | Auszubildende (Schüler/innen, Studierende, Azubis) | DM (mindestens 30 DM) |
| <input type="checkbox"/> | Sozialtarif (Rentner/innen, Personen ohne eigenes Einkommen) | DM (mindestens 30 DM) |
| <input type="checkbox"/> | Vereine, Firmen, Körperschaften, etc. | DM (mindestens 30 DM) |

Name _____ Vorname _____
Beruf _____ Geb. Datum _____
Straße _____ PLZ _____ Ort _____

Ich bin damit einverstanden, dass der Mitgliedsbeitrag jährlich von meinem Konto abgebucht wird. (Ermächtigung erlischt durch Widerruf oder Austritt)

Konto-Nr. _____ BLZ _____
Geldinstitut/Ort _____

Datum/Unterschrift _____
(Bei Minderjährigen Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten)

Hinweis: Diese Daten werden elektronisch erfasst und bearbeitet. Die Bestimmungen des Bundesdatenschutzgesetzes werden eingehalten. Mitgliedsdaten werden nicht an Dritte weitergegeben.