

Rahmenbedingungen des Games

Ziel des Games

- Förderung des Radverkehrs und aktiven Radfahrens
- Nachhaltige und sichere Mobilität
- Demokratieförderung

Zielgruppe

- Klassenstufen 5 – 13

Zielgerät

- Browser (PC und Mobile)
- Teil der digitalen Toolbox

Spielerlebnis

- Mehrfach spielbar
- Spaß und Wissensvermittlung



Ein Kooperationsprojekt von

Gefördert durch:

Spielidee 1: Radromantik - Übersicht

- ⌚ 5-10 Minuten pro Versuch
- 🧩 Puzzle-Simulation mit Kärtchen
- 🌍 Nachhaltige Radwegenetze bauen

Grundidee

- Aus Kärtchen wird nach und nach eine Landschaft gebaut
- Es werden Radwege, Straßen und Schienen gelegt, um Aufgaben zu erfüllen
- Orte müssen verbunden werden und Flächen fair genutzt werden

→ Mix aus Puzzle und Nachhaltigkeits-Simulation



Dorfromantik

Ein Kooperationsprojekt von

Gefördert durch:

Spielidee 1: Radromantik - Gameplay

Ziehen eines Kärtchens

- Weg Segment (Radweg, Straße, Schiene, Kombination) oder Ort (Schule, Park, Supermarkt)
- Stapel wird kleiner

Platzieren des Kärtchens

- Muss an Umgebung passen
- Kann gedreht werden

Aufgaben / Ziele

- Kleine Quests: "Verbinde Schule und Schwimmbad", "Verbinde mindestens 3 Parks mit Radwegen"
- **Erfolg:** Punkte, mehr Karten, neue Aufgaben



Catan

Gefördert durch:

Ein Kooperationsprojekt von

Spielidee 1: Radromantik - Gameplay

Fortschritt

- Landschaft wächst, mehr Menschen fahren Rad
- Effekt der Entscheidungen wird dargestellt

Ende des Spiels

- Spiel Endet, wenn Kärtchenstapel leer ist

Auswertung und Statistik: "X % der Kinder fahren nun sicher zur Schule." oder "Du hast 24 km Radwege gebaut und 80 Autos vom Verkehr ferngehalten"

Erfolge: "Längste durchgehende Strecke"

- Highscoreliste
- Speichern und Teilen von Karten



Townscaper



Ein Kooperationsprojekt von

Gefördert durch:

Spielidee 1: Radromantik - Ergebnisse

Warum passt das Spiel zum Bike to School-Projekt?

- Spieler:innen erkennen, was sichere Radwege ausmacht und wie wichtig sie sind
- Positive Rückmeldung: Effekt der Entscheidungen wird dargestellt (mehr Radfahrer, größere Landschaft)
- Geteilte Karten & Statistiken regen an, Ergebnisse zu vergleichen und gemeinsam zu gestalten.



Tile Town

Ein Kooperationsprojekt von

Gefördert durch:

Spielidee 2: Endless Radler - Übersicht

- ⌚ 30s - 3 Minuten pro Versuch
- 🎮 Klassischer Endless Runner
- 🚦 Verkehrsregeln erleben statt abfragen

Grundidee

- Fahrrad fährt automatisch – Spieler:innen müssen Spuren wechseln und bremsen
- Situationen (Ampeln, Zebrastreifen, Bushaltestellen) erfordern korrektes Verhalten
- Einsammeln von Objekten und Power-Ups
- Runde endet bei Unfall / Regelbruch

→ Wissen wird nicht "abgefragt" sondern spielerisch erlebbar



Subway Surfers



Bike Blast

Gefördert durch:

Ein Kooperationsprojekt von

Spielidee 2: Endless Radler - Gameplay

Steuerung

- Fahrrad fährt automatisch, nach vorn
- Spuren Wechseln & Bremsen

Umgebung

- Weg scrollt vertikal nach unten
- Geschwindigkeit steigt ggf. mit der Zeit

Aufgaben / Ziele

- So lang wie möglich fehlerfrei fahren und Hindernissen ausweichen
- Objekte einsammeln (Punkte, Powerups)
- Verkehrssituationen erfordern spezielle Aktionen



Trash Dash

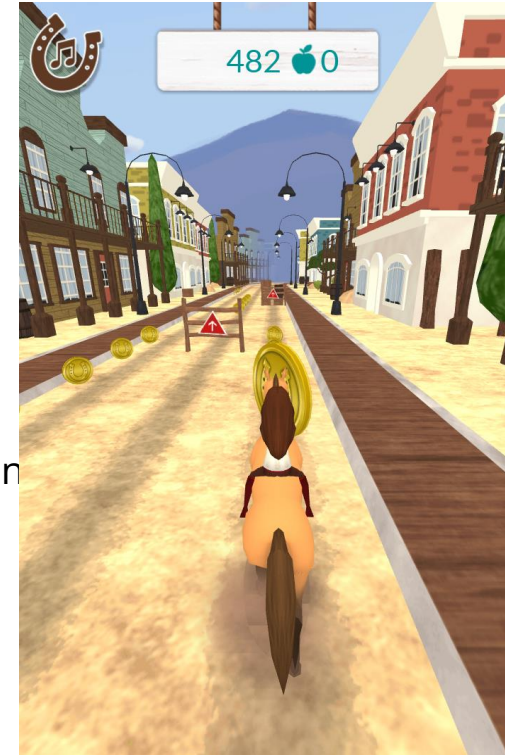
Ein Kooperationsprojekt von

Gefördert durch:

Spielidee 2: Endless Radler - Gameplay

Verkehrssituationen

- Andere Verkehrsteilnehmer
 - Autos, Fahrräder
 - Fußgänger überqueren die Straße
- Ampel
 - Grün = fahren, Rot = Stehenbleiben/ Abbremsen
- Zebrastreifen
 - Abbremsen falls Fußgänger in der Nähe sind
- Bushaltestelle
 - Bus fährt rechts ran = Abbremsen und ausweichen
- Kreuzung / Vorfahrtschild
 - Auf richtiger Spur bleiben, Vorfahrt gewähren
- Baustelle
 - Fahrbahn verengt
- Regen / Pfützen
 - Bremsleistung reduziert



Spirit: Das große Pferderennen



Dash Masters

Ein Kooperationsprojekt von

Gefördert durch:

Spielidee 2: Endless Radler - Ergebnisse

Warum passt das Spiel zum Bike to School-Projekt?

- Direkte Konsequenzen: Regeln Missachten = Verlieren
- Verkehrsregeln verinnerlichen durch Wiederholung
- Niedrige Einstiegshürde = Sofort spielbar ohne viel Erklärung
- Leicht "skalierbar" für mehrere Altersklassen
 - Schwierigkeit kann mit zunehmender Spieldauer steigen
 - Simplere und komplexere Verkehrsregeln können hinzugefügt werden



Lootmania: Die Gameshow

Ein Kooperationsprojekt von

Gefördert durch:

Referenzspiel



Ein Kooperationsprojekt von

Gefördert durch: