

Spielanleitung

AUF GEHT'S!

Das Schupo-Würfelspiel

Ein Spiel aus dem Städtischen Museum Schloss Salder

Das Schupo-Würfelspiel wurde als Rahmenprogramm für die Sonderausstellung
„Freunde – Helfer – Straßenkämpfer – Die Polizei in der Weimarer Republik“

vom 12. Juni – 15. August 2021

im Städtischen Museum Schloss Salder

für 2-4 Kinder ab 8 Jahren entwickelt. Als Vorlage diente das Spiel „Der gute Schupo – Ein zeitgemäßes Verkehrsspiel für die Jugend“. Es wurde 1926 –also vor fast 100 Jahren - entwickelt.

Wir haben es leicht abgewandelt. Denn ursprünglich spielte es auf den Straßen Berlins.

Auf unserem Spiel sind bekannte Bauwerke aus Salzgitter abgebildet. Im Museum gibt es das Spiel als Set zum Mitnehmen, alternativ auch im Internet zum Herunterladen unter

<https://www.salzgitter.de/kultur/museum/index.php>.

Bevor ihr loslegen könnt, gibt es noch einiges zu tun! Dazu gehört natürlich – wie bei jedem Spiel – die Spielregeln zu lesen. Aber nicht nur das: ihr solltet euer Spielbrett zuerst vorbereiten und auch wissen, wer eigentlich ein Schupo war! In drei Schritten seid ihr startklar:

1. Wer war ein Schupo?
2. Vorbereitung des Spielbretts
3. Spielregeln

1. Wer war ein Schupo?

Die Abkürzung „Schupo“ steht für **Schutz**polizist. So wurden Polizisten genannt, die vor etwa 100 Jahren in der Weimarer Republik (Deutschland in der Zeit von 1918 bis 1933) ihren Dienst ausübten. In dieser Zeit gab es die ersten freien Wahlen, an denen sich Männer und Frauen beteiligen durften. Denn Deutschland hatte sich nach dem 1. Weltkrieg von einer Monarchie zu einer Demokratie gewandelt. Die Polizei war ein wichtiger Teil der Demokratie und jeder Polizist handelte nach Recht und Gesetz. Dies ist auch heute noch so. Damals wurde das Bild des Polizisten als dein „Freund und Helfer“ entwickelt. Der Schupo war auch zum Schutz der Kinder da, indem er ihnen zum Beispiel sicher über die Straße half oder – wie in unserem Spiel – den Straßenverkehr regelte. Jetzt weißt du, was die Abkürzung Schupo bedeutet. Wir benutzen diesen Ausdruck heute nicht mehr, aber manchmal kannst du ihn noch bei älteren Mitbürgern hören.

2. Vorbereitung des Spielbretts

Wenn du das Schupo-Würfelspiel im Internet heruntergeladen und in zwei Teilen ausgedruckt hast, musst du es zusammenkleben. Schneide zuerst die linke Spielhälfte an der gestrichelten Linie ab. Dann füge dazu beide Seiten so in der Mitte zusammen, dass die Seiten sich überlappen. Du kannst die beiden Seiten mit einem Klebestift oder einem Klebestreifen miteinander verkleben. Jetzt hast du ein Spiel von der Größe DIN A3. Falls du einen passenden Karton als feste Unterlage hast, kannst du das Spiel noch darauf aufkleben.

Als nächstes benötigst du drei Buntstifte: grün – gelb – rot (die Farben der Ampel).

Male folgende Felder aus:

- 4 /11/16/30 in grün
- 49/50 in gelb
- 23/ 36 in rot

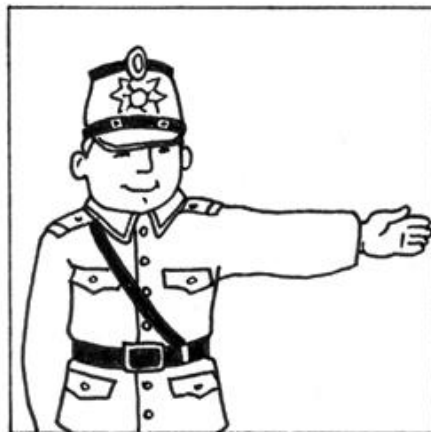
Nun besorge dir einen Würfel und Spielsteine für 2 – 4 Personen. Auf geht's!

3. Spielregeln

Zuerst darf jede*r einmal würfeln. Wer die höchste Zahl hat, beginnt das Spiel. Der Start befindet sich links unten: „Auf geht's!“ Reihum würfeln alle je einmal und gehen nach gewürfelter Zahl die Spielfelder entlang. Wer eine 6 würfelt, darf noch einmal würfeln und weiterlaufen. Es gibt verschiedene Ereignisfelder. Auf diesen Feldern ist folgendes zu beachten:

- **4/grün:** der Schupo zeigt nach rechts, nimm die Abkürzung und springe auf Feld 33!
- **9:** rücke ein Feld vor!
- **10:** gehe zurück zum Start!
- **11/grün:** der Schupo gibt dir freie Fahrt, du darfst noch einmal würfeln!
- **15:** gehe 2 Felder zurück!
- **16/grün:** der Schupo zeigt nach links, nimm die Abkürzung und springe auf Feld 41!
- **20:** rücke ein Feld vor!
- **23/rot:** halt, der Schupo zeigt sein Stopp-Schild, eine Runde aussetzen!
- **30/grün:** der Schupo zeigt nach rechts, biege gleich ab auf Feld 51!
- **36/rot:** halt, der Schupo zeigt sein Stopp-Schild, eine Runde aussetzen!
- **42/grün:** der Schupo gibt dir freie Fahrt, du darfst noch einmal würfeln!
- **49 und 50/gelb:** halt, der Schupo stoppt deine Fahrt, hier immer anhalten!
- **53:** gehe 2 Felder zurück!

Am Ende gewinnt, wer mit der genau passenden Zahl im Polizei-Präsidium ankommt! Achtung: Du benötigst also im letzten Wurf genau die richtige Augenzahl! Wer zu hoch würfelt, muss eine Runde aussetzen! Auf geht's!





12.06.–15.08.2021

Städtisches Museum Schloss Salder

Museumstr. 34, 38229 Salzgitter

Anmeldung für Führungen unter 05341 839 4623

oder Email: museum@stadt.salzgitter.de

Öffnungszeiten: Dienstag – Samstag 10-17 Uhr, Sonn- und Feiertage 11-17 Uhr