

Praxisprojekt - MOBILE GAMING

Zielgruppe

Kinder, Jugendliche oder Fachkräfte

Ziele

Reflexion, Exploration, Artikulation

Zeitraumen

konkrete Vorbereitung 1-3 Tage, Durchführung 1 bis 8 Stunden

Eingesetzte Medien

Mobile, Web

Projektbeschreibung

Vorbereitung

Das Konzept hat Anleihen aus dem Geocaching, ist aber multimedialer und interaktiver. Es lässt sich für viele Themen und Zielgruppen umsetzen.

Das Angebot ist ortsbasiert. Die ausgewählten Orte werden recherchiert, festgelegt und so das „Spielfeld“ definiert. Die Recherche kann vor Ort, per Wikipedia, per Google Maps/Earth oder StreetView erfolgen. Zu vermittelnde Informationen und Fakten zu den Orten werden zusammen getragen. Sie werden zu einer Rahmenhandlung bzw. einem Spiel verarbeitet. Beispielsweise bekommen die SchülerInnen-Teams als Mitarbeitende von Abgeordneten die Aufgabe, innerhalb der kommenden drei Stunden alle wichtigen Informationen vor Ort für eine Abstimmung, eine kleine Anfrage oder Ähnliches zu sammeln.

An jedem relevanten Ort müssen Elemente (Informationstafeln, Statuen mit Geburtszahlen bzw. anderen Fakten oder gar ein Museum, welches Informationen anbietet, die im Spiel vermittelt werden sollen) ermittelt werden, die einbezogen werden können. Ebenso wichtig sind Orte, an denen Aufgabenstellungen versteckt werden können (ähnlich Geocaching). Von den relevanten Punkten werden die exakten Koordinaten gemessen (GPS oder Smartphone mit Apps wie GPS Averaging). Es empfiehlt sich immer auch von jedem Ort Fotos zu machen zur besseren Tourplanung am PC. Es wird ein Roadbook (laminiertes Ausdruck) erstellt: Karte mit begrenztem Spielfeld, Fließtext mit Aufgabenstellungen und jeweils zu erreichenden Punkten und jeweiligen Koordinaten. Ebenso sind allgemeine und Spielregeln enthalten: zeitliche und räumliche Begrenzung, Notfalltelefonnummer, Hinweise für Notfälle, Regeln im Straßenverkehr etc. Vor dem Spielbeginn überprüft eine Kontrollgruppe, ob die Koordinaten stimmen, Aufgaben lösbar und Verstecke zu finden sind. Am Morgen des Spiels werden erst alle Verstecke ausgelegt. Die Spieldynamik kann unterschiedlich gestaltet werden: wird der Weg durchnummeriert, um thematisch aufeinander aufzubauen, führt das bei mehreren Gruppen vielleicht zu einem zeitlichen Problem. Unnummerierte Stationen können durch Punktevergabe (durch nummerierte versteckte Münzen, Codes oder Antworten) gewertet werden. Oder die Aufgabenstellungen erhalten unterschiedliche Schwierigkeitsgrade und dementsprechende Punkteanzahl, wer die meisten Punkte sammelt, gewinnt. Dann ist es eher ein strategisches Vorgehen, vor allem dann, wenn den Gruppen klar wird, dass in der vorgegebenen Zeit gar nicht alle Stationen geschafft werden können.

Durchführung

Die Teilnehmenden werden in Gruppen aufgeteilt (pro Gruppe nicht mehr als 5). Die wichtigsten Spiel- und Verhaltensregeln werden erklärt, die Technik erläutert. Die Teams werden losgeschickt, SpielleiterInnen begleiten oder sind im Feld unterwegs, um zu beraten usw. Beim Endpunkt wird die Geschichte aufgelöst und die Ergebnisse entsprechend belohnt.

Variation

Es ist möglich die Stationen und Aufgaben noch aufzuwerten, z.B. in dem vor Ort Audio-, Video-, QR-Code-Elemente enthalten sind bzw. Aufgaben vergeben werden (Video-Clip drehen, Interview-Töne einholen, Foto-Story erstellen...). Es ist auch möglich, dass die Teilnehmenden bei der Spielerstellung selbst mitwirken, indem eine Gruppe am ersten Tag für die jeweils andere Gruppe ein thematisches Spiel erstellt, das am zweiten Tag gegengleich gespielt wird. Ebenso können für verschiedene Gruppen verschiedene Routen zusammengestellt werden, z.B. zu konträren Sichtweisen, verschiedenen Schwerpunkten usw. Das bedarf natürlich einer längeren Vorbereitung und einer entsprechenden Nachbereitung, z.B. in dem die Gruppen einander ihre Ergebnisse präsentieren.

benötigte Kenntnisse

Verständnis von GPS, Koordinaten, Spielkonzepten ist vorteilhaft

Hard- / Software

GPS-Geräte und/oder Smartphones mit GPS-Empfang, eventuell Digitalkameras, Audio-Recorder, Videokameras

Weiterführende Links, Quellen:

www.edunauten.net

www.medialepfade.de

www.medienpaedagogik-praxis.de/2012/12/07/mobile-gaming