

## peer<sup>3</sup>\_Projektbericht

### Waldhof-Tour-Guides

**Projektgruppe**

5 Jugendliche zwischen 17 und 19 Jahren

**Zielgruppen**

Ca. 300 Kinder, Jugendliche, Erwachsene; inklusives Arbeiten

**Eingesetzte Medien**

Foto, Video, Web, Mobile, Games

**Checkliste**

- Eigene mobile Endgeräte (BYOD)
- Spiele-App: Actionbound
- Gruppengröße: Ab drei Personen
- Evtl. Kooperationspartner mit medienpädagogischen Kenntnissen

**Projektbeschreibung****Idee eines Spiels:**

Der SV Waldhof Mannheim 07 hat eine lange Tradition und Geschichte in Mannheim. Die jugendlichen Guides des Waldhof-Tour-Spiels leisten ihren Beitrag, um diese Tradition wieder aufleben zu lassen. Sie stärken das Gefühl von Identifikation und Zugehörigkeit zum Sportverein, zum Stadtteil Waldhof und zur Stadt Mannheim.

**Waldhof-Tour-Guides:**

In Kooperation zwischen dem [Fanprojekt Mannheim](#) und [medien+bildung.com](#) entstand die Idee, Guides für die Waldhof-Tour auszubilden. Bei der Waldhof-Tour (basierend auf einer Spiele-App) geht es darum, einen realen Rundgang in Form eines Quiz durch den Stadtteil Mannheim-Waldhof zu machen, der sowohl Geburtsort des Vereins, als auch der wichtigsten historischen Spieler des SV Waldhof ist. Die Guides werden Interessierte bei der Tour begleiten, um Ihnen weitere Hintergrundinformationen zu geben und als Ansprechpartner bei Schwierigkeiten zu agieren. Außerdem halten die beteiligten Jugendlichen das Spiel aktuell, indem z.B. Ergänzungen eingebaut werden. Zudem pflegen sie die Homepage und die Facebookseite mit aktuellen Terminen, Scores und Informationen rund um das Spiel.

Ziel ist es, dass die Guides ihr Wissen über den SV Waldhof Mannheim 07 und ihre mediale Kompetenz an andere Jugendliche weitergeben, so dass diese ebenfalls als Guides, z.B. für die eigene Schule, den eigenen Ausbildungsbetrieb usw. agieren können.

**Weitere Touren:**

Zusätzlich zur ersten Waldhof-Tour über den „Alten Waldhof“ (Waldhof-West), sind weitere Touren zur Seppl-Herberger-Sportanlage am Alsenweg und zum Carl-Benz-Stadion entstanden. Diese sind unter dem Menüpunkt „Touren“ beschrieben.

## **Schwerpunktthema Soziale Netzwerke**

Die Kommunikation auf sozialen Netzwerken fand nicht in den Maßen statt wie wir uns das am Anfang des Projektes gewünscht hatten (siehe oben). Das Spiel wurde zwar zahlreich gespielt, auch von Personen außerhalb der Fankultur, jedoch gab es danach nicht das Bedürfnis sich darüber mit anderen auszutauschen, bzw. neueste Informationen dazu zu erhalten. Die Spieler haben unser Spiel direkt in Actionbound (durchweg positiv) bewertet und somit ihre Empfehlung zum spielen und ausprobieren ausgesprochen. Wir hatten das Gefühl, dass den meisten die Infos auf der Homepage völlig ausgereicht haben.

## **Peer-to-Peer-Involvement**

Der Peer-to-Peer Gedanke trat immer wieder vereinzelt, bzw. in bestimmten Situationen und Präsentationen auf. Es gab jedoch bei der von uns letztendlich betreuten Gruppe (eine Gruppe die wir im Fokus hatten, hat uns leider abgesagt) weder von uns noch von den Jugendlichen selbst den Anspruch die Experten zu sein und das Projekt und die Idee eigenständig und selbständig an andere weitergeben zu können.

## **Tipps & Tricks**

### **Positiven Erfahrungen**

Die Selbständigkeit und das Selbstwertgefühl der TeilnehmerInnen konnte kontinuierlich gefördert und gesteigert werden. Schlussendlich hat sich die Gruppe vollständig mit dem Projekt identifiziert. Die beteiligten Jugendlichen identifizieren sich sehr stark mit dem Verein und der Geschichte des SV Waldhof Mannheim. Diese Anbindung lässt sich sehr gut in ein Projekt überführen bei dem es um die Stärkung und Weitergabe dieser Leidenschaft geht. Denkbar auch für andere Bereiche an die Jugendliche glauben, bzw. stark überzeugt sind. Die technischen Hürden sind nicht so hoch, bzw. überwindbar.

### **Schwierigkeiten und Grenzen**

Unsere größten Probleme waren anfangs technischer Natur. Man sollte also Geduld mitbringen und auch die Bereitschaft sich sowohl technische als auch inhaltliche Dinge zu erarbeiten. Hinsichtlich der Einbindung von sozialen Netzwerken sollte einem bewusst sein, dass alleine schon über Kommentar und Bewertungsfunktion von Actionbound vieles als Rückmeldung schon gegeben wird. Je nachdem mit welcher Zielgruppe man arbeiten möchte, sollte man genug Zeit für das pädagogische mit einplanen.

## **Varianten, Erweiterungen, Modulationen**

Fortlaufende Ergänzungen des Spiels sind möglich. Auch ist es möglich nach dem gleichen Prinzip ein anderes Thema (z.B. Eishockey) zu erarbeiten.

## **Materialien und Medienprodukte**

Gibt an welche Materialien und Medienprodukte im Projekt entstanden sind und wo sie zu finden sind (URL, Anhang, ...). Gibt es Linktipps oder weitere Anregungen, die Ihr gerne weitergeben wollt?

Die Spiele sind auf [www.actionbound.de](http://www.actionbound.de) und unter der homepage [www.waldhof-tour.de](http://www.waldhof-tour.de) zu finden.

## **Steckbrief**

Name: Mario Di Carlo

Institution: Medien+bildung.com

E-Mail-Adresse: dicarlo@medienundbildung.com

Homepage: [www.medienundbildung.com](http://www.medienundbildung.com)

Name: Martin Willig

Institution: Sportkreis Mannheim

E-Mail-Adresse: willig@sportkreis-ma.de

Homepage: [www.fanprojekt-ma.de](http://www.fanprojekt-ma.de)